SID MEIER'S

CIVILIZATION III

シヴィライゼーションIII 完全日本語版

INFOGRAMES™ FIRAXIS GAMES CYBER FRONT™

SID MEIER'S CIVILIZATION® III

使用上のご注意

●健康上のご注意

・ごくまれに強い光の刺激や点滅、モニターやテレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉の痙攣･意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用を止め、医師の診察を受けてください。
・このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくモニターやテレビ画面から離れてください。また、健康のため、１時間ごとに１０～２０分の休憩を取り、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

●キズや汚れをつけない

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●文字を書いたりしない

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

●汚れをふくときは

ディスクはレンズクリーニングなどに使う柔らかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽くふき取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

●保管場所に注意する

使用後のディスクは元のケースに入れ、高温高湿になる場所を避けて保管してください。

このディスクは、コンピューター専用ソフトです。普通のＣＤプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

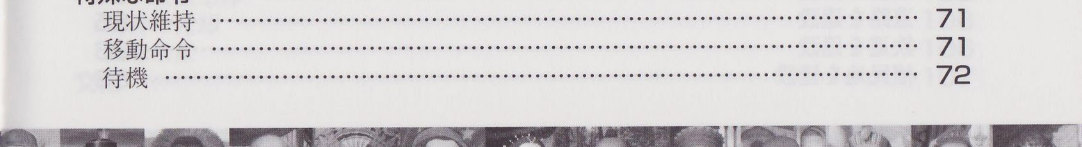
・パソコン本体の取扱説明書も合わせてご覧ください。
・このディスクを賃貸業に使用することを禁じます。
・この取扱説明書を無断で複製（コピー）することを禁じます。
・このソフトを無断で複製（コピー）すること及び解析することを禁じます。
・この取扱説明書の再発行は致しません。大切に保管してください。



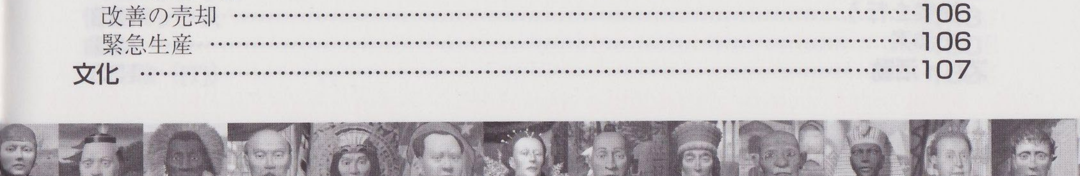
目次

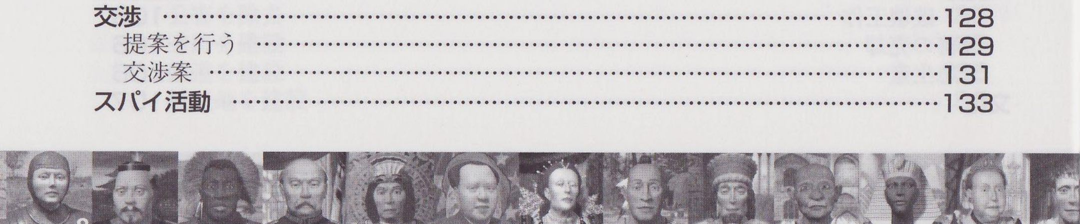


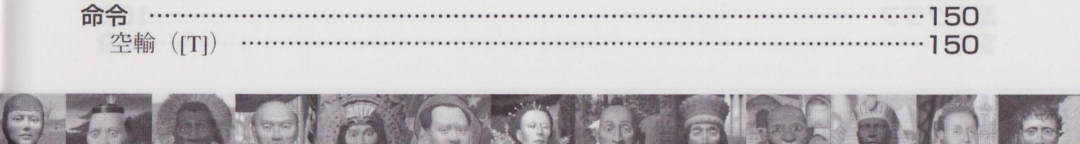


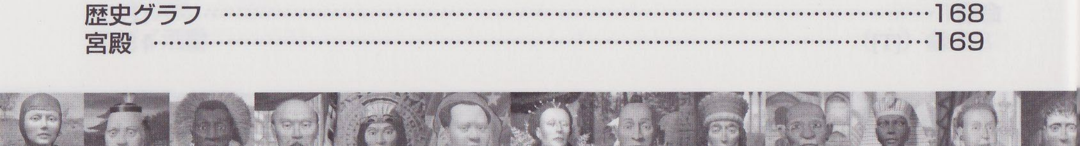












付録



第1章
ゲームの必要環境とインストール



「最も高い塔も1つの石から始まる。」

創世の頃、地球は姿形もなく空虚な存在でした。あなたがゲームをインストールし、プレイをスタートするまで、この地球には存在意義もありません。さあ、スタートの方法を解説しましょう。

必要環境

『シヴィライゼーション® III』のCD-ROMゲームをインストールする前に、お使いのコンピュータが以下の条件をすべて満たしているか確認してください。

・PentiumR II 300 MHz以上のプロセッサ（最適な性能を引き出す場合、最低でPentium II500 MHzを推奨）

・最低32 MB（メガバイト）のRAM（最適な性能を引き出す場合、64 MB以上を推奨）

・4倍速以上のCD-ROMドライブ

・DirectXR 8.0aと互換性があり、最低1024 x 768の解像度と16ビットカラーに対応したビデオカード

・DirectX 8.0aと互換性があるサウンドカード

・マウス（または同じ機能をもつその他の装置）

・Windows 95、Windows 98、Windows Me、Windows 2000、Windows XP

・DirectX 8.0a（ゲームインストールの際にインストール可能）



・ハードドライブの十分な空き容量。どの程度の容量が必要かは、インストール時に選択するゲームオプションによって決まります。最低限必要な容量は500 MBです（スワップファイル用にさらに50 MB必要）。

条件をすべて満たしているにもかかわらず、ゲームプレイに問題がある場合は、弊社のカスタマーサポートにお問い合わせください。

インストール

必要な環境とソフトウェアをすべて確認したら、ゲームのインストールを開始します。次の手順に従って、ゲームをインストールしてください。

・コンピュータの電源を入れてCD-ROMドライブを開きます。そして、『シヴィライゼーション III』のCD-ROMを挿入してドライブを閉じます。

・このCD-ROMはWindowsの「自動再生」に対応しています。したがって、ドライブにディスクを入れるだけで、自動再生プログラムが起動されます。インストールを始めるために、開いたウィンドウで[シヴィライゼーション IIIのインストール]を選択します。

自動再生が開始されない場合

何らかの理由でCD-ROMをドライブに入れても自動再生が開始されない場合、インストールプログラムを以下の手順で実行してください。

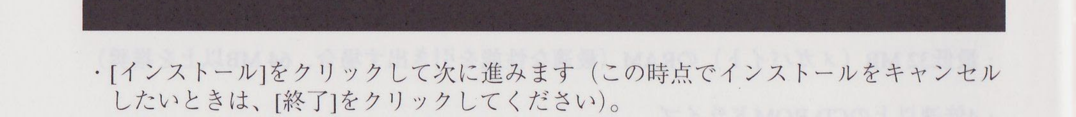
・[マイコンピュータ]デスクトップアイコンをダブルクリックします。
・開いたウィンドウで、CD-ROMドライブのアイコンをダブルクリックします。
・表示された一覧でsetup.exeというファイルを見つけてダブルクリックします。インストールプログラムが起動されます。

・[インストール]をクリックして次に進みます（この時点でインストールをキャンセルしたいときは、[終了]をクリックしてください）。

・エンドユーザー使用許諾契約を参照し、条件に同意する場合は、[次へ]をクリックしてインストールを続行します。

・ゲームをインストールするフォルダを選択します。デフォルトをそのまま使うことも、[参照]ボタンで別のフォルダを選択することも可能です。選択が終わったら、[次へ]をクリックします。

・Windowsの[スタート]メニューにゲームを追加したい場合は、追加先のプログラムフォルダを選択してください。デフォルトはシヴィライゼーション IIIです。[次へ]をクリックしてインストールを続行します。



・どのインストールを行うか選びます。[標準インストール]と[最小限]が選択可能です。ハードドライブの容量が限られている場合は、[最小限]を選択してください。この場合、CD-ROMからは最低限必要なファイルだけしかインストールされません（結果的に再生速度が落ちます）。

・どちらか選んだら、インストールプログラムによってCD-ROMからハードドライブにファイルがコピーされ、新しいプログラムグループとアイコンが作成されます。

・画面の指示に従い、新しいゲームのオンライン登録が実行できます。

ゲームのプレイ

自動インストールとセットアップが終了したら、ここから歴史の創造という壮大なドラマが幕を明けます。次の手順でスタートしてください。

・ドライブにCD-ROMが入っているか確認します。

・デスクトップで『シヴィライゼーション III』のアイコンをダブルクリックするか、[スタート]メニューからゲームを選択します。



第2章
はじめに



「この地上には数多くの文明がある。だが、まだ私は1つも征服していない。」

文明発展の5つの原動力

1つの原動力だけで文明が発展することはなく、繁栄の基準とする尺度も1つだけではありません。原動力や目標が入り組んで複雑にからみ合い、これらが発達するにつれて文化も形成されていきます。芽生えたばかりの社会を健全に、しかも柔軟に保つために、ゲーム『シヴィライゼーション III』では以下のような5つの基本的かつ重要な原動力を追求します。

探検

ゲームの初期段階で重要なのは探検です。あなたは周囲の状況をほとんど何も知らない状態でゲームを始めます。マップの大部分は闇に閉ざされています。この真っ暗な未知の領域にユニットを動かすと、新しい地形が明らかになります。山岳、河川、草原、森林などは、今後見つかる地形のほんの一部でしかありません。探検した領域が少数部族や他の文明のユニットに占領されている場合もあります。どちらの場合であれ、何に遭遇するかによって、その後は様々な方向に展開していくでしょう。

経済

文明圏が拡大するにつれて生産や資源に対する要求など、ますます複雑になる要素を管理しなければなりません。税率を調整したり、目的に合わせて最も生産的な地形を選択したりして、人口増加の速度や都市の生産効率などをコントロールできます。税率を引き上げて科学を低くすれば、自国の経済を金のなる木に変えられます。また住民の幸福度を調整することもできます。たとえば、一部の住民をエンターテイナーにしたり、駐留軍を増やして政情不安を抑え込んだり……さらに、他の文明と交易して贅沢品や戦略資源を輸入し、自国の欲求を満たすことも可能です。



知識
経済運営と対照的なのが科学研究に対する取り組みです。税率を低くして科学を引き上げると、住民が新しい技術を発見する頻度が高くなります。新しい技術を獲得する度に多彩な研究領域が開拓され、新しいユニットや都市改善が生産できるようになります。発見する技術の中には、世界で唯一の七不思議を都市で建設可能にするものもあります。

征服
このゲームでは、軍事力を背景に対外交渉を楽しめます。専守防衛から、帝国主義的領土の拡大、軍事同盟に至るまで、多種多様な外交姿勢を追及できます。ゲームで勝者となる基準は、戦塵が吹き荒れた後、最後に残っている文明となることです。もちろん、ゲームの初期段階では凶暴な蛮族や敵国の急激な領土拡大などを撃退しなければなりません。

文化
文明が安定して十分に繁栄すると、芸術の世界を広げる余裕ができます。たいてい文化的な業績には実用的な価値はありませんが、多くの場合、歴史あるいは他の文明が人々を評価する場合の尺度となります。また、根がしっかりした文化は結合力のある社会の建設に役立ち、占領軍による同化政策に耐えることができます。歳月に耐える文化的アイデンティティを築き上げる努力は贅沢なもののように思われますが、文化がなければ、他の文明を威服して生じるはずのチャンスを逃すことになります。

ゲームの全体像

勝利につながる戦略は、次のあらゆる側面を融合して柔軟にまとめることです。最初の仕事は生き残ること。第2の仕事は繁栄することです。最大の文明が必ずしも勝者ではなく、最も裕福な文明が主導権を握るわけでもありません。実際のところ、知識、富、軍事力、文化的実績、外交関係のバランスが、蛮族の侵攻、好戦的な敵国、国内の暴動など、発生しやすいあらゆる危機への対応を可能とするのです。

勝利

このゲームでは、ゲームの勝者を決める基準が増えました。まず最初は、優れた研究能力、宇宙船のコンポーネントを生産する専用工場などで、宇宙開発競争に勝つことができます。また強力な軍事戦略に専念して、世界を征服することも可能です。全世界の大部分を支配すれば、ライバルもあなたの恐るべき軍事力にひれ伏すことでしょう。

これらに加え、純粋に外交という手法で成功する道もあります。信頼できる平和維持者として世界的な名声を得れば、国連の代表者になれます。そして、簡単な道ではありませんが、文化的な実績で世界を威服するという分野もあります。

もちろん、あらゆる勝利の中で最終的に最も達成感が得られるのは、自国または友好国の歴史グラフによる文明のスコアで他の文明を圧倒することでしょう。スコア計算



の詳しい内容については、「第14章　勝利」を参照してください。

マニュアル

コンピュータゲームの製作者は、ほとんどのプレイヤーがマニュアルを読まないことを知っています。普通の人は問題にぶつかるまで、試行錯誤でゲームを進めていきます。これもまた楽しみの1つです。このタイプのプレイヤーは、問題が発生した場合、マニュアルを読む時間を最小限にしてゲームに戻ろうとします。このようにすばやい解決策を求めている人には、「第15章　参照資料：各画面の説明」が役立ちます。

上記以外のプレイヤーに対しては、『シヴィライゼーション』ゲームの初心者に必要な順序で各章が構成されるように努力しました。

CD-ROMにあるReadmeファイルには、このマニュアルには記載されていない最新の変更情報が収録されています（これは、印刷製本のため、最終的な調整の前にマニュアルを完成させる必要があるからです）。

この『シヴィライゼーション III』でも、これまでのものと同様画面ヘルプという形で内容豊かな実用ヒント集を含んでいます。シヴィロペディアアイコン（大臣ボタンの近くにある本のアイコン）またはゲーム上のハイパーリンクをクリックすると、シヴィロペディアが開きます。
この便利な参照資料では、ユニット、改善、政治体制、地形、ゲームの一般概念など、『シヴィライゼーション』の世界で知りたいと思うすべての内容が説明されています。説明項目にはハイパーリンクが設定されているので、項目から別の項目へ簡単にジャンプできます。

インターフェイスの規則

『シヴィライゼーション III』は、マウスとキーボードの両方を使ってプレイします。ショートカットキーを使うと、プレイを大幅にスピードアップできます。

マウスの使い方

このマニュアルでは、「クリック＆ドラッグ」など、マウスの基本的な機能や用語をプレイヤーが理解していると仮定しています。しかし、すべての人がこれらの用語を理解しているとは限らないので、マウスの一般的な用語を簡単に説明しておきます。

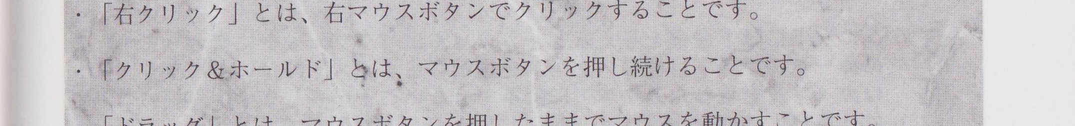
・「クリック」とは、マウスポインターを画面の特定領域に移動して、左マウスボタンでクリックすることです。

・「右クリック」とは、右マウスボタンでクリックすることです。

・「クリック＆ホールド」とは、マウスボタンを押し続けることです。

・「ドラッグ」とは、マウスボタンを押したままでマウスを動かすことです。

・「選択」とは何かをクリックすることです。



・「(ボタンを) 押す」とは、画面上のボタンをクリックすることです。
・「スクロール」とは、(1) スライダバーのボタンをドラッグしてウィンドウで表示可能な領域を動かし、見えない部分の情報を表示させることです。(2) 画面の端にマウスポインターを移動して別の領域が見えるようにマップを「スクロール」することです。

マップ： このゲームではアイソメトリックグリッドが使用されています。つまり、各地形スクエア（タイルとも呼ぶ）は、一定の角度から見下ろしているかのように菱形の形状になっています。移動は方位計の8方向（上、下、左、右、これらの中間角度）に行われます。初めはとかくこの表示画面になじめず、見づらいと感じるかもしれません。たとえば、都市圏がどこからどこまでなのか判断に苦しむ場合などです。こうした違和感を覚えたときは、[マップグリッドの表示]オプション（[Ctrl-G]キー）を使用してください。これを使うと、各マップスクエアに薄い境界線が表示されます。

ショートカットキー： ほとんどすべての命令とオプションにはショートカット（たとえば、道路の[R]キー）があります。このキーまたはキーの組み合わせを押すと、命令またはオプションをクリックするのと同じ操作ができます。キーはマニュアル各所で説明されていますが、「第15章　参照資料：各画面の説明」には一覧表があります。

カーソル： マウスポインター、つまりカーソルはゲームで現在行っている作業によって以下のように形が変わってきます。



普段は、この通常のカーソルが画面に表示されています。オプション、ボタンをクリックするなど、通常どおりにこのカーソルを使用します。



ユニット周辺のハイライトはこのユニットがアクティブであることを表します。キーボードのテンキーを使ってこのユニットに移動方向を命令したり、命令をクリックしてユニットに別の命令を与えることができます。



ユニットに砲撃命令を与えると、カーソルは十字に変わります。この十字のカーソルで砲撃する標的を選んでください（カーソルが十字になっていない場合は、砲撃可能な範囲から外れていることを意味します)。この能力を持っているのは一部のユニットだけです。砲撃が可能かどうか知りたいときは、シヴィロペディアでそのユニットを調べてください。



アクティブなユニットに表示されている数字と線は、マウスボタンを離すと、指定したスクエアにアクティブなユニットが移動することを表します。詳細については「第7章　地形と移動」の「移動命令」を参照してください。



ユニットに降下命令を与えると、カーソルはパラシュートに変わります。このカーソルで降下目標のスクエアを選択します。×印の付いたパラシュートはカーソルを重ねたスクエアに降下できないことを表します。詳細については「第7章　地形と移動」の「降下作戦命令」を参照してください。



ゲーム中のテキストには、シヴィロペディアへのハイパーリンクが張られたものがあります。手のアイコンでクリックすると、その項目にジャンプできます。

ダイアログボックスのボタン：ダイアログボックスが表示されている場合、OKを表す[○]アイコンか、キャンセルを表す[×]アイコンをクリックします。



マップ：このゲームではアイソメトリックグリッドが使用されています。つまり、各地形スクエア（タイルとも呼ぶ）は、一定の角度から見下ろしているかのように菱形の形状になっています。移動は方位針の8方向（上、下、左、右、これらの中間角度）に行われます。初めはとかくこの表示画面になじめず、見づらいと感じるかもしれません。たとえば、都市圏がどこからどこまでなのか判断に苦しむ場合などです。こうした違和感を覚えたときは、[マップグリッドの表示]オプション（[Ctrl-G]キー）を使用してください。これを使うと、各マップスクエアに細い境界線が表示されます。

ショートカットキー：ほとんどすべての命令とオプションにはショートカット（たとえば、道路の[R]キー）があります。このキーまたはキーの組み合わせを押すと、命令またはオプションをクリックするのと同じ操作ができます。キーはマニュアル各所で説明されていますが、「第15章　参照資料：各画面の説明」には一覧表があります。

カーソル：マウスポインター、つまりカーソルはゲームで現在行っている作業によって以下のように形が変わってきます。

普段は、この通常のカーソルが画面に表示されています。オプション、ボタンをクリックするなど、通常どおりにこのカーソルを使用します。

ユニット周辺のハイライトはこのユニットがアクティブであることを表します。キーボードのテンキーを使ってこのユニットに移動方向を命令したり、命令をクリックしてユニットに別の命令を与えることができます。

ユニットに砲撃命令を与えると、カーソルは十字に変わります。この十字のカーソルで砲撃する標的を選んでください（カーソルが十字になっていない場合は、砲撃可能な範囲から外れていることを意味します）。この能力を持っているのは一部のユニットだけです。砲撃が可能かどうか知りたいときは、シヴィロペディアでそのユニットを調べてください。

アクティブなユニットに表示されている数字と線は、マウスボタンを放すと、指定したスクエアにアクティブなユニットが移動することを表します。詳細については「第7章　地形と移動」の「移動命令」を参照してください。

ユニットに降下命令を与えると、カーソルはパラシュートに変わります。このカーソルで降下目標のスクエアを選択します。×印の付いたパラシュートはカーソルを置いたスクエアに降下できないことを表します。詳細については「第7章　地形と移動」の「降下作戦命令」を参照してください。



第3章
ゲームの設定



「世界を創造しなおす力が私にあるなら…… だが、それは壮大なる愚行だ。」

ゲームを起動すると、オープニングアニメーションが開始されます。アニメーションは最後まで見ることもできますが、左マウスボタンをクリックするか、任意のキーを押して中断させることもできます。

ゲームを開始するには、プレイしたい環境を選択します。ここでは敵国の数を指定したり、これから探検する世界をカスタマイズします。

最初の判断

ゲームの設定は、一連のオプション画面で簡単な設定を行っていくだけです。最初のメニューからすべての設定が始まります。
選択するオプションをダブルクリックしてください。





[新規ゲーム]：新規のゲームを始めます。このオプションを選択すると、以下のようなプレイ前オプション画面が表示されます。

[クイックスタート]：最後に新規ゲームをプレイしたときと同じ設定で新規ゲームを開始します。

[チュートリアル]：文明をランダムに選択し、難易度を最も簡単な設定にして新規ゲームを開始します。ゲームのプレイ中は、初心者プレイヤーがゲームに慣れるように役立つアドバイスが得られます。

[ゲームをロード]：事前にセーブしたゲームをロードし、プレイを続行します。ダイアログボックスには、ロード可能なセーブ済みのゲームがすべてリストアップされます。ロードしたいゲームを選択します。

[シナリオをロード]：シナリオをロードします。独自のゲームシナリオを作成したり、他のプレイヤーが作成したシナリオをプレイできます。正常にロードするには、『シヴィライゼーション III』CD-ROMゲームでシナリオを作成しなければなりません。別バージョンの古いシナリオには互換性がありません。

[栄誉の殿堂]：これまでのゲームで最も優秀だった支配者のスコアが表示されます。

[環境設定]：ゲームの環境設定を行います。

[オーディオ設定]：オーディオオプションに関する音量を設定します。

[クレジット]：ゲームを製作に携わったスタッフ表示されます。

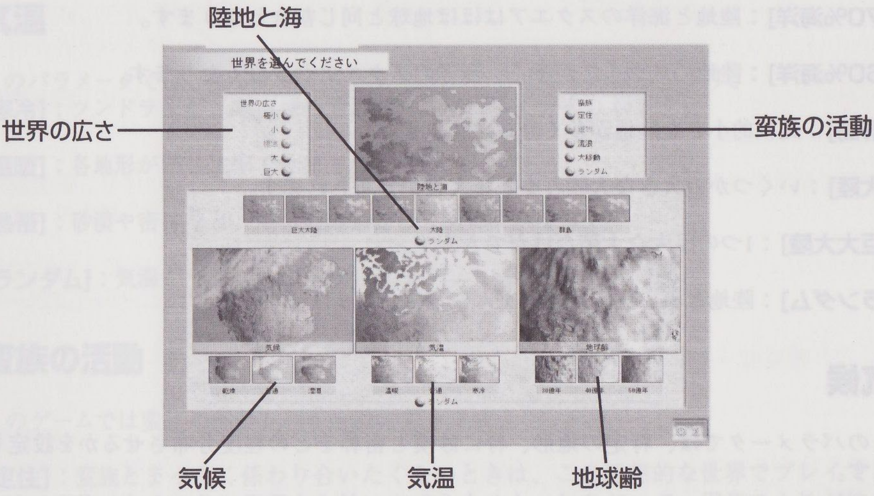
[終了]：ゲームを終了します。

世界の選択

[新規ゲーム]を選択すると、以下で説明する2つの画面でゲームの世界を設定できます。最初の画面では、これから探検する惑星の重要なあらゆる側面を設定します。多くのオプションがありますが、以下でこれらを説明します。

すべてのオプションを指定したら、[○]ボタンをクリックして次の画面に進みます。[×]ボタンをクリックすると、メインメニューに戻ります。





世界の広さ

マップの大きさを選んで、プレイする世界の規模、プレイ時間を設定します。

[非常に小さい]：プレイ時間は短く、競争の激しいゲームです。各文明は早い段階で接触します。

[小さい]：非常に小さいマップに比べると、競争はそれほど激しくありません。しかし、やはり早い段階でライバルと出会うことになります。

[標準]：標準的な大きさのマップです。

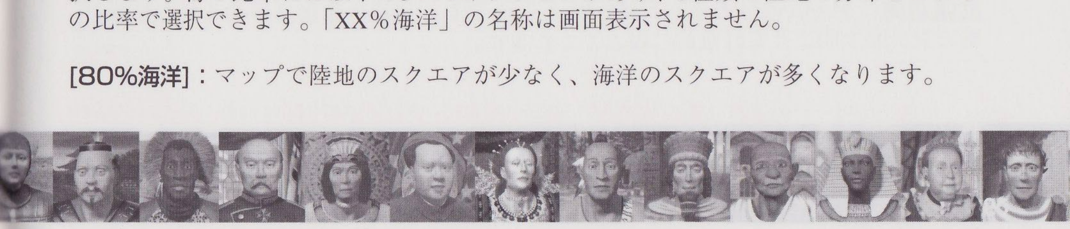
[大きい]：探検と開発に時間がかかります。したがって、ゲームのプレイ時間は長くなります。

[非常に大きい]：他の文明と接触する前に時間をかけて開発を進められます。戦争は長引き、激戦になる傾向があります。ゲームがタイムアウトになる前にこの広い世界を征服するには、非常に効率良くゲームをプレイしなければなりません。

陸地と海

このオプションでは、地表における陸地と海の比率を設定し、同時に陸地の種類を選択します。海の比率には以下の3つのオプションがあり、3種類の陸地の分布をこれらの比率で選択できます。「XX%海洋」の名称は画面表示されません。

[80%海洋]：マップで陸地のスクエアが少なく、海洋のスクエアが多くなります。



[70%海洋]：陸地と海洋のスクエアはほぼ地球と同じ割合となります。

[60%海洋]：陸地のスクエアが多く、海洋のスクエアが少なくなります。

[群島]：比較的小さな陸地が多く分布されます。

[大陸]：いくつかの大きな大陸と小さな大陸が分布されます。

[巨大大陸]：1つの巨大な大陸だけができます。

[ランダム]：陸地と海の設定がランダムに選択されます。

気候

このパラメータでは、特定の地形、特に砂漠と密林をどの程度分布させるかを設定します。

[乾燥]：平原や砂漠など、乾燥した地形スクエアが陸地に多く分布されます。

[通常]：湿潤と乾燥の地形スクエアが同じ数になります。

[湿潤]：密林や氾濫原など、湿潤の地形スクエアが多く分布されます。

[ランダム]：気候の設定がランダムに選択されます。

地球齢

このパラメータでは、浸食、大陸移動、地殻変動などで地表をどれだけ変化させるかを選択します。

[30億年]：まだ歳月の浅い荒々しい地表が設定されます。同じ種類の地表が続く傾向があります。

[40億年]：ある程度歳月が経った世界が設定されます。この世界は地殻変動によって地形に多様性が生まれています。

[50億年]：古い世界が設定されます。地殻変動は既に落ち着いており、浸食やその他の自然現象で地形はなだらかです。

[ランダム]：年代がランダムに選択されます。

気温

このパラメータでは、特定の地形をどの程度分布させるかを設定します。
[寒冷]：ツンドラなど、寒冷地の地形スクエアが多く分布されます。

[温暖]：各地形が同じ比率で分布されます。

[熱帯]：砂漠や密林など、熱帯の地形が多く分布されます。

[ランダム]：気温がランダムに選択されます。

蛮族の活動

このゲームでは蛮族の活動レベルも設定できます。

[定住]：蛮族とまったく係わり合いたくないときは、この理想的な世界でプレイできます。蛮族は自分たちの集落から外に出てきません。したがって、周辺の土地が彼らに荒らされることはありません。

[遊牧]：時には蛮族の集落に出くわします。ただし、高いレベルに比べれば、出現する頻度もユニット数も少なくなっています。蛮族の活動としては、これが標準レベルです。

[放浪]：蛮族はかなりのユニット数まで出現し、低いレベルに比べて出現する頻度も高くなります。

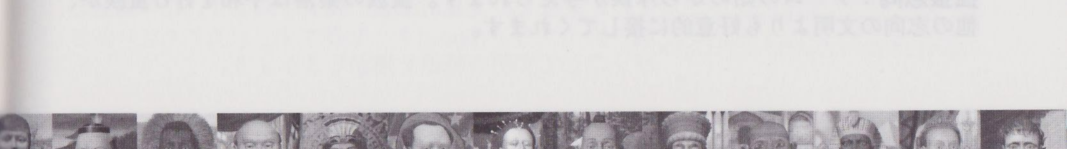
[大移動]：蛮族との戦いを楽しめます! そこら中に蛮族が出現し、ユニット数も多くなります。

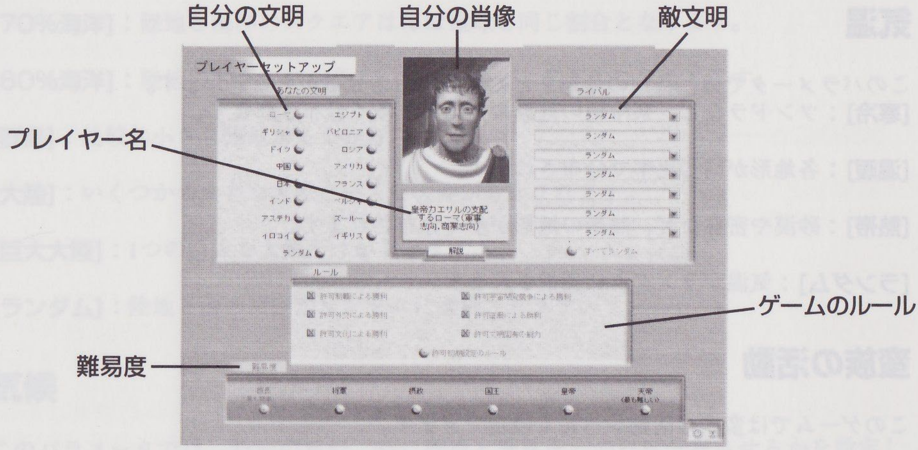
[ランダム]：蛮族の設定がランダムに選択されます。

プレイヤーの設定

オプション設定用の第2の画面では、自分がプレイする文明の王、ゲームの難易度を選択します。また、ゲームのルールをカスタマイズすることもできます。真中にはリーダーの肖像が表示され、自分が他の文明に対してどのように表示されるかがわかります。肖像の周りには多くのオプションがありますが、以下でこれらを説明します。

すべてのオプションを指定したら、[○]アイコンをクリックしてゲームを開始します。[ワールドセットアップ]画面に戻るには、[×]アイコンを選択します。





自分の文明

選択可能なオプションから支配する種族を選びます。どの種族にも、以下のような長所と短所、1つの特殊なユニットがあります。

文明	特性*	最初から持っている技術	特殊ユニット	種類
ローマ	勤労志向、軍事志向	建築、武士道	軍団兵	剣士
ギリシア	科学志向、商業志向	青銅器、アルファベット	装甲歩兵	槍兵
ドイツ	軍事志向、科学志向	武士道、青銅器	パンツァー戦車	戦車
中国	勤労志向、科学志向	建築、青銅器	モンゴル騎馬兵	騎士
日本	軍事志向、宗教志向	武士道、葬儀	侍	騎士
インド	宗教志向、商業志向	葬儀、アルファベット	軍用象	騎士
アステカ	軍事志向、宗教志向	武士道、葬儀	ジャガー戦士	戦士
イロコイ	拡張志向、宗教志向	陶器、葬儀	騎馬戦士	騎乗兵
エジプト	勤労志向、宗教志向	建築、葬儀	重装備戦車兵	戦車兵
バビロニア	宗教志向、科学志向	葬儀、青銅器	バビロニア弓兵	弓兵
ロシア	拡張志向、科学志向	陶器、青銅器	コサック兵	騎兵
アメリカ	勤労志向、拡張志向	建築、陶器	F-15	ジェット戦闘機
フランス	勤労志向、商業志向	建築、アルファベット	銃士隊	マスカット兵
ペルシャ	軍事志向、商業志向	武士道、アルファベット	不死隊	剣士
ズールー	軍事志向、拡張志向	陶器、武士道	インピ	戦士
イギリス	拡張志向、商業志向	陶器、アルファベット	マンノウォー	フリゲート艦

*文明の特性では、各文明の一般的な性格と長所を説明しています。

商業志向：人口の多い都市で商業のボーナスが与えられます。汚職のレベルは低くなります。

拡張志向：ゲームの始めから斥候が与えられます。蛮族の集落は平和を好む蛮族が、他の志向の文明よりも好意的に接してくれます。



勤労志向：労働者は仕事を早く終わらせます。人口の多い都市ではシールドのボーナスが与えられます。

軍事志向：軍事関連の都市改善（兵舎および沿岸要塞）がより安く、ユニットのレベルアップ（一般兵、古参兵、精鋭兵）がより早く行われます。

宗教志向：宗教的な都市改善（寺院や聖堂など）が安くなります。宗教志向な文明の場合、無政府状態は1ターン続きます。

科学志向：科学的な都市改善（図書館や大学など）が安くなります。新しい時代が始まる度に、ボーナスの進歩が与えられます。

プレイヤー名を変更したいときは、選択した文明で初期設定のリーダー名を選択し、新しい名前を入力してください。

敵文明

この画面の右側にはゲームに登場する他の文明のスロットがあります。これらを使用すると、登場するライバル国家の数、文明のタイプを設定できます（ただし、制限はあります）。各スロットは以下の3つの状態のいずれかに設定できます。

・指定がない場合、このスロットには文明が入りません。最大数よりも少ないライバルでプレイしたいときは、このようにいくつかのスロットを閉じてください。

・指定のあるスロットには、選択した特定の文明の名前が表示されます。このように設定すると、選択した種族を含めてゲームが開始されます。

・[ランダム]は、スロットを閉じたくないが特定の文明も選びたくない場合に使用するオプションです。ライバルは自動的に選択されます。

難易度

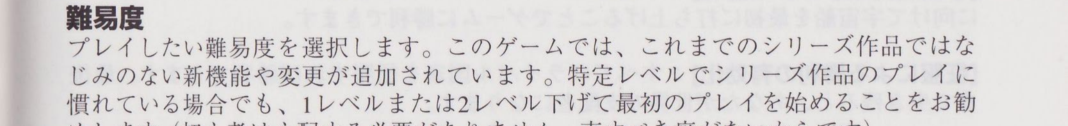
プレイしたい難易度を選択します。このゲームでは、これまでのシリーズ作品ではなじみのない新機能や変更が追加されています。特定レベルでシリーズ作品のプレイに慣れている場合でも、1レベルまたは2レベル下げて最初のプレイを始めることをお勧めします（初心者は心配する必要がありません。直すべき癖がないからです）。

難易度を変えると、市民の一般的な不満のレベル、AIの平均的な作戦能力や知識など、いくつかの要素が変更されます。

[酋長]：初心者にお勧めの最も簡単なレベルです。

[将軍]：あまり難しいプレイを望まないプレイヤーに最適です。

[摂政]：あらゆる面で容易さは取り払われ、ライバルの文明も国家運営がかなり巧みになっています。勝つためにはある程度の経験と技術が必要です。



[国王]：経験と技術があるプレイヤーは、このレベルでプレイすると良いでしょう。敵国のリーダーに知恵があり、自国の市民の満足度が不安定になっているため、ゲームはかなり難しい展開となります。

[皇帝]：このレベルはハンディキャップをむしろ望んでいるプレイヤーに向いています。敵国はもはや容赦してくれません。勝ちたいと思うなら、自分自身の力で勝ち取る必要があります。

[天帝]：このレベルは『シヴィライゼーション』における究極のチャレンジです。ゲームそのものを征服する自信があるプレイヤーに向いています。このレベルを生き残るには芸術的な技量が必要です（もちろん、論理的には[天帝]のレベルでも勝つことは可能）。武運長久を祈ります!

ゲームのルール

ゲームのパラメータを調整すれば、ゲームプレイ全体の雰囲気を変えられます。カスタムルールによって、いくつかの異なる可能性を提供しています（設定が混乱した場合は、[標準ルール]をクリックして初期設定に戻すことが可能です）。

[制覇による勝利]：世界の3分の2を征服すると勝利が決まります。その他の文明、または生き残った人々はプレイヤーの支配に従います。

[外交による勝利]：純粋な外交的手段で勝利を収められます。勝利を得るには、自国の統治者が国連の投票で事務総長に選出される必要があります。

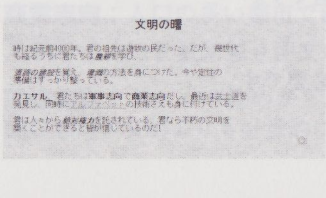
[文化による勝利]：どの文明であっても圧倒的な文化的支配力でゲームに勝つことができます。勝つためには、国家として特定レベルの文化的進歩を達成しなければなりません。

[宇宙開発競争による勝利]：宇宙船のコンポーネントを生産し、アルファケンタウリに向けて宇宙船を最初に打ち上げることでゲームに勝利できます。

[征服による勝利の有効化]：すべてのライバル国家を征服すれば勝利できます。最後まで生き残ると、あなたが世界の支配者になります。

[文明固有の能力]：多様性をコントロールします。チェックを入れると、各文明にはこのセクションでリストに示したような独自の長所と短所が設定されます。ゲームプレイを単純にしたいときは、この設定をオフにすると良いでしょう。

ゲームの準備と開始



オプションを選択したら、[○]アイコンをクリックしてゲームを始めます。リーダーの地位に就いたあなたに歓迎のメッセージボックスが表示され、選んだ文明がこれまでに達成した文化的業績が説明されます。この画面を読み終えたら、[Enter]キーを押すか、[○]アイコンをクリックして文明の統治を開始しましょう。



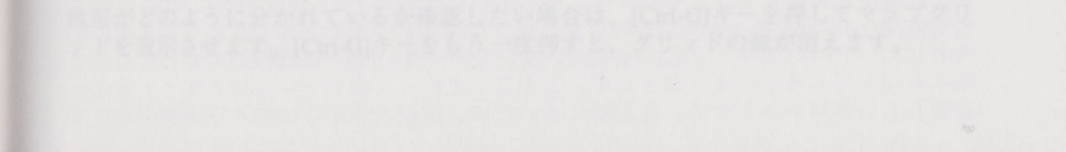
ゲームのセーブ、終了、ロード

望むと望まざるにかかわらず、ゲームを中断しなければならない場合があります。しかし、それまでのプレイはすべて失いたくないものです。そこでゲームをセーブする必要があります。現在の状況をセーブする場合は、[Ctrl-S]キーを押すか、メニューアイコンをクリックしてゲームメニューを開き、[ゲームをセーブ]を選択します。セーブするゲームには名前を付けることができます。セーブが終わると、画面はゲームに戻ります

ゲームを終了するときは、[Esc]キーを押すか、メニューアイコンをクリックして[ゲーム]メニューで[終了]を選択します。ただし、最初にゲームをセーブしておかないと、ゲームの終了時にその時点の状態が失われてしまうことに注意してください。終了だけではなくリーダーを引退したい場合は、[Ctrl-Q]キーを押すか、[引退]オプションを選択します。引退すると最終的なスコアが計算されます。優秀なスコアなら、栄誉の殿堂に登録されます。

『シヴィライゼーション III』を続けながら現在のゲームだけを終了したいときは、[Ctrl-Shift-Q]キーを押すか、[ゲーム]メニューで[新規ゲーム]を選んでゲームをやり直します。ただし、最初にゲームをセーブしておかないと、ゲームの終了時にその時点の状態が失われてしまいます。

前にセーブしたゲームをロードしたいときは、[Ctrl-L]キーを押すか、メニューアイコンをクリックして[ゲーム]メニューで[ゲームをロード]を選択します。ただし、最初にセーブしておかないと、その他のゲームのロード時に現在の状態が失われてしまいます。



[王国]：経験と技術があるプレイヤーは、[illegible]
敵国のリーダーに知恵があり、自国の市民の満足度が[illegible]ているため、ゲー
ム[illegible]

[illegible]

[天帝]：このレベルは『シヴィライゼーション』における究極のチャレンジです。[illegible]

[illegible]

ゲームのパラメータを調整すれば、ゲームプレイ全体の[illegible]
タムルールによって、いくつかの異なる可能性を[illegible]しています（[illegible]

[illegible]
だけ生き残った人々はプレイヤーの支配に従います。

[文化による勝利]：どの文明であっても圧倒的な文化的支配力でゲームに勝つことができます。勝つためには、国家として特定レベルの文化的進歩を達成しなければなりません。

[宇宙開発競争による勝利]：宇宙船のコンポーネントを生産し、アルファケンタウリに向けて宇宙船を無事に打ち上げることでゲームに勝利できます。

[征服による勝利の有効化]：すべてのライバル国家を征服すれば勝利できます。最後まで生き残ると、あなたが世界の支配者になります。

[文明固有の能力]：多様性をコントロールします。チェックを入れると、各文明にはこのセクションでリストに示したような独自の長所と短所が設定されます。ゲームプレイを単純にしたいときは、この設定をオフにすると良いでしょう。

ゲームの準備と開始

オプションを選択したら、[○]アイコンをクリックしてゲームを始めます。リーダーの地位に就いたあなたに歓迎のメッセージボックスが表示され、選んだ文明がこれまでに達成した文化的業績が説明されます。この画面を読み終えたら、[Enter]キーを押すか、[○]アイコンをクリックして文明の統治を開始しましょう。

第4章
初心者のために



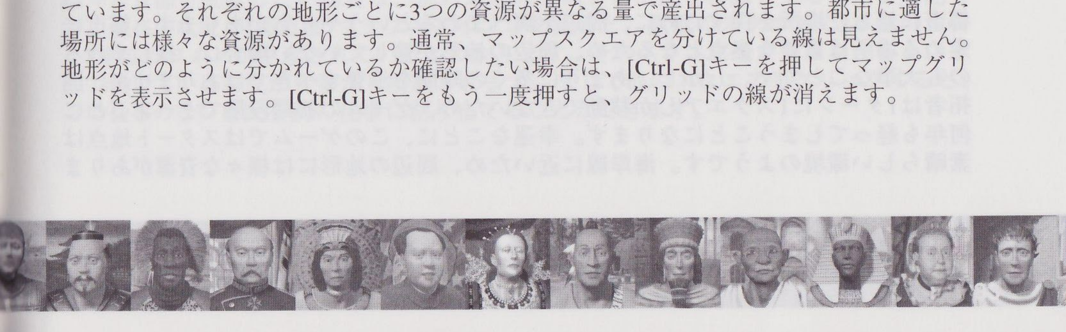
「目に見える1つの模範は倉庫を埋めつくす粘土板よりも価値がある。」

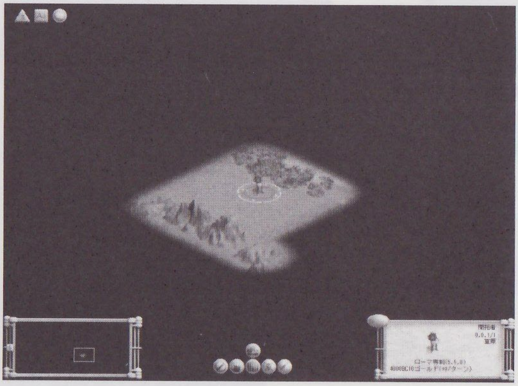
まずは、『シヴィライゼーション』ファミリーに加わるあなたを歓迎します。このゲームは簡単に覚えられますが、初心者プレイヤーには基本的な内容から説明した方が良いでしょう。これがこの章の目的です。楽しみながらゲームを覚えられるよう、架空のサンプルゲームで重要なポイントを説明していきます。ただし、この章はあくまでゲームの簡単な紹介で、ゲームの概念に触れている程度です。内容を詳しく知りたい場合は、このマニュアルの別のセクションで詳細な説明を参照できます。

最初の都市を建設する

これからゲームを始めますが、最も難易度が低い[酋長]のレベルでゲームを開始したと想定してください。このゲームは紀元前4000年に最初のターンが始まります。あなたの文明は、放浪する入植者である開拓者と、その勤勉な従者である労働者の一団で構成されています（斥候がいる場合もありますが、この架空のゲームには存在しません）。初めに行うべきことは、開拓者を最初の都市建設にふさわしい場所に移動させることです。

都市に適した場所（特に首都として）を見つけるのは、このゲームで最も重要な作業です。生き残って発展していくために、各都市は食料（パンで表示）、生産（シールドで表示）、商業収入（コインで表示）という3つの資源をすべて確保しなければなりません。マップは個別の“スクエア”で構成されており、それぞれが特定の地形になっています。それぞれの地形ごとに3つの資源が異なる量で産出されます。都市に適した場所には様々な資源があります。通常、マップスクエアを分けている線は見えません。地形がどのように分かれているか確認したい場合は、[Ctrl-G]キーを押してマップグリッドを表示させます。[Ctrl-G]キーをもう一度押すと、グリッドの線が消えます。





開拓者を移動する前に、ゆっくりと周辺の地形を確認してください。ユニットなどが何もないスクエアを右クリックすると、ポップアップウィンドウが表示されます。このウィンドウには、地形の種類、スクエアの特徴、この地形で期待できる資源の量などが表示されます。

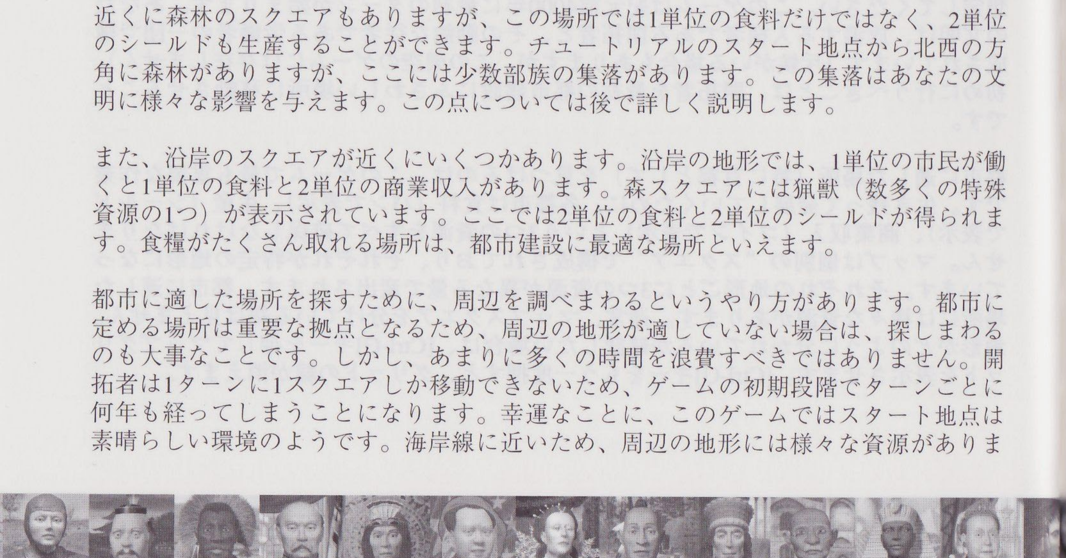
当初、画面で見えるマップスクエアは9個だけです。これは自分の文明が世界をどの程度探検したかを示しています。周辺の暗闇は未探検の地域を表しています。海（沿岸、近海、外洋）または山岳地帯を除けば、どの地形スクエアでも都市を建設できます。前述したように、地形の種類によって産出する資源の量が変わってきます。したがって、都市を建設すると決めた地形によって都市の発展レベルが決定されるのです。

このゲームでは、開拓者は最初草原のスクエアにいます。通常、草原で1単位の市民が働くと2単位の食料を生産できます。草原スクエアの真中に小さいシンボル（いくつかの石）が表示されることがあります。これは特に資源が豊富な草原スクエアであり、労働によって1単位のシールドが（通常の生産に加えて）余分に生産されることを表します。

近くに森林のスクエアもありますが、この場所では1単位の食料だけではなく、2単位のシールドも生産することができます。チュートリアルのスタート地点から北西の方角に森林がありますが、ここには少数部族の集落があります。この集落はあなたの文明に様々な影響を与えます。この点については後で詳しく説明します。

また、沿岸のスクエアが近くにいくつかあります。沿岸の地形では、1単位の市民が働くと1単位の食料と2単位の商業収入があります。森スクエアには猟獣（数多くの特殊資源の1つ）が表示されています。ここでは2単位の食料と2単位のシールドが得られます。食糧がたくさん取れる場所は、都市建設に最適な場所といえます。

都市に適した場所を探すために、周辺を調べまわるというやり方があります。都市に定める場所は重要な拠点となるため、周辺の地形が適していない場合は、探しまわるのも大事なことです。しかし、あまりに多くの時間を浪費すべきではありません。開拓者は1ターンに1スクエアしか移動できないため、ゲームの初期段階でターンごとに何年も経ってしまうことになります。幸運なことに、このゲームではスタート地点は素晴らしい環境のようです。海岸線に近いため、周辺の地形には様々な資源がありま

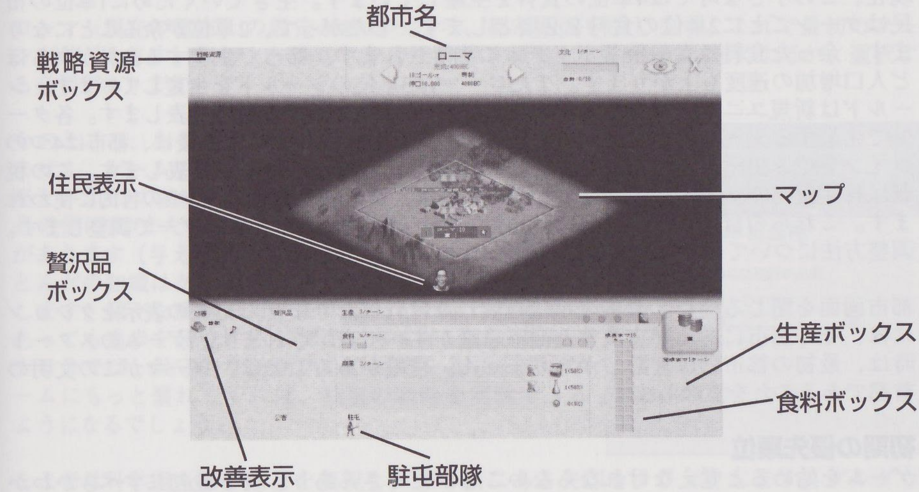


す。また、草原のスクエアは都市建設に適した地形です。

[都市を建設]ボタンをクリックするか、[B]キーを押して最初の都市を建設します。都市名は何でもかまわないので、ここではローマとしておきます。

都市画面を確認する

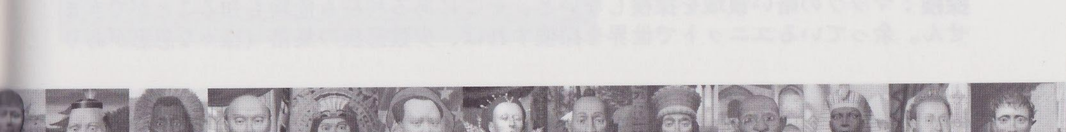
新たに建設した都市は人口規模が1単位になっています。したがって、正確には街と言うべきです（人口が7単位になると都市になります）。街を建設すると、すぐに都市画面という新しいウィンドウが表示されます。



町の現状については、生産している各品物の量、現在生産しているアイテム、人口の規模と心理状態など詳細な情報が表示されます。詳細については、「第15章　参照資料：各画面の説明」を参照してください。

まず優先すべきことは、町の資源の状態をチェックすることです。住民表示では、ローマの町に1単位の市民が住んでおり、心理状態は現状に満足していることがわかります。ほとんどの場合、都市の各市民は周辺の地形スクエアで働いており、都市で利用するために資源を生み出しています。市民が新たに増えると、彼らは最も生産性の高い地形スクエアに割り当てられます。この練習シナリオでは、都市の1単位の住民が魚のいる海岸スクエアで働いています。

様々な資源を生産したい場合は、別の地形スクエアに市民を移動させることが可能です。現在の状況で[都市圏]マップのアイコンを見ると、猟獣のスクエアで2単位の食料と2単位のコインが生産されているとわかります。そのスクエアをクリックすると、そこで働いている市民が仕事から解放されます。そして他のスクエアをクリックすると、この仕事のない市民を別の仕事に割り当てることができます。



生産できる各資源の量は地形によって決まります。普通の環境であれば、各都市は資源を生産するために市民を周辺の20スクエアに割り当てられます。ただし、この都市は新しいので、労働可能な範囲は今のところ近隣の8スクエアに限られています。都市を含めて周辺に広がる21スクエアは都市圏と呼ばれます。都市圏の地形スクエアに加えて、都市のスクエアそのものも常に資源を生み出しています。市民が働いているスクエアと同じように、都市のスクエアで生産される資源の量や種類は地形によって決まります（都市圏にある一部のスクエアでは、資源を得られない場合があります。この点については、「第6章　町と都市の基本」で説明します）。

現在、この小さな町では4単位の食料を生産しています。生きていくために1単位の市民はターンごとに2単位の食料を必要とします。したがって、2単位が余ることになります。余った食料は食料備蓄ボックスに蓄積されます。都市で生産する食料が余るほど人口増加の速度も上がります。またローマは3単位のシールドを生産しています。シールドは新規ユニットや都市改善の生産に使う原料および労働力を表します。各ターンで生産するシールドは直接的に生産ボックスに入れられます。最後に、都市は4つのコインを生み出す場合があります。これは商業から得られる税収を表します。この税収は科学研究の支援、市民に対する娯楽の提供、財政の充実という3つの目的に使われます。これらの目的に使う支出の比率は、[科学]と[娯楽]のスライダーで調整します。調整方法については、別の個所で説明します。

都市画面を閉じる前に、改善表示にも触れなければなりません。この表示セクションには、その都市にある都市改善と七不思議がすべて表示されます。ゲームのスタート時は、最初の都市には宮殿しかありません。宮殿があることは、ローマがこの文明の首都であることを意味します。

初期の優先順位

ゲームを始めると覚えなければならないことがたくさんあり、何を最初にすべきかわからなくなります。文明を発展させたいたなら、ゲームの初期段階に防衛、研究、人口増加、探検、文化の5つを意識してください。

防衛：優先度が最も高いのは、潜在的な敵から首都を守ることです。未知の領域にどんな敵が潜んでいるか誰が予測できるでしょうか? あなたは軍事ユニットを生産しなければなりません。たいていの場合、町を作ると防御ユニットの生産が自動的に開始されます。

研究：ターンで得られる収入の一部は、新しい進歩を研究するために使われます。これらの新しい発見や技術は、最新の強力な軍事ユニット、都市改善、世界の七不思議などを生産可能にしてくれます。

人口増加：町で生産した食料が余ると、最終的に人口が増加します。食料備蓄ボックスが完全に満杯になると、新しい市民が都市の人口に加算されます（この時点でボックスは空になります）。都市人口が安定して増加すると生産力が高まり、開拓者や労働者を外の地域に入植させたり開拓させたりすることで、文明を拡大していく能力も高まります。

探検：マップの暗い領域を探検しないと、そこにある利益も危険も知ることができません。余っているユニットで世界を探検すれば、少数部族の集落（様々な恩恵があり

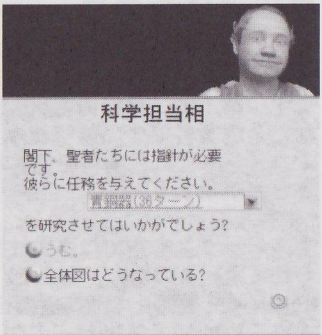


ます）や新しい都市にふさわしい土地、隣接する文明などを発見できるでしょう。

文化：都市の影響力が及ぶ範囲を拡大しましょう。その境界が国境であり、内側にある資源は自国で開発できます。開発によって余裕ができたら、文化に貢献する都市改善を建設しましょう。宮殿は文化的な施設の1つであるため、初めから効果が期待できます。

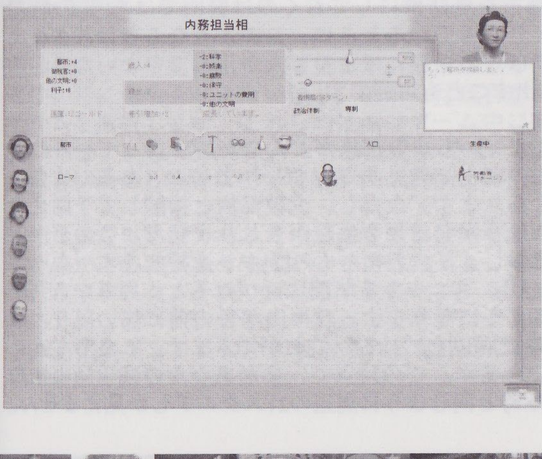
科学技術を研究する

ローマ（現在の都市）の設定が終わったら、都市画面を閉じます。これで最初のターンが終了します。次のターンのスタート時に、研究したい最初の進歩は何か、選択する必要があります。



今のところ、あなたの文明には最低限の知識しかありません。ゲームのスタート時点では、灌漑、鉱山、道路という3つの基本的な技術が常に与えられます。また、その他に1つまたは2つの技術が無償で与えられる場合があります（与えられるかどうかはランダムです）。ほとんどの知識はゲーム全体を通して研究によって獲得します。様々な戦略が可能ですが、どのような戦略であっても進歩を研究する必要があります。この練習シナリオでは、保守的な防衛中心の戦略をとります。ゲームにもっと慣れてくれば、独自の戦略を実験できるようになるでしょう。

ここでは科学担当相の助言を無視し、その横にある矢印をクリックします。プルダウンリストで、青銅器を選択してください。どうしてでしょうか? 青銅器を発見すると、槍兵ユニットを生産できるからです。都市を防衛する場合、槍兵は戦士の2倍の効果を発揮します。





技術研究に必要な時間はあなたの文明（この場合、1つの都市で）が発揮できる科学研究力によって決まります。科学研究の予算が税収から引かれていることを忘れないでください。大臣アイコンをクリックします。すると、内政担当相の報告書が開きます。ここでは青銅器を発見するのに36ターン必要なことがわかります。このターン数が短くても、あるいは長くても（通常はこちら）、つまみを左右に動かして科学研究に割り当てる予算の比率を増減できます（100%を超えることは不可能です。赤字予算は許されません!）。ただし、研究予算があまりに大きいと、財政が悪化してしまいます。

日付を見れば、ゲーム時間としての数年が経っていることがわかります。ゲームの初期段階では、1ターンで何年も経ってしまいます。しかしゲームが進むと、ターンの間隔が短くなり、最終的に1ターンで1年に短縮されます。

都市で行うこと

さて、ターンの間に町で何が起きているのか見てみましょう。ローマ（マップの）をダブルクリックして、都市画面を開きます。初めに見たときとは画面が少し違っています。第1に、食料備蓄ボックスが空ではありません。これは最初のターンで生産された余剰食料です。後で使うために、ここに備蓄されています。ボックスの近くにあるコメントでは、食料を備蓄して都市の人口増加が達成されるまで9ターンが必要であるとわかります。

生産ボックスも空ではありません。最初のターンでできたシールドは戦士の生産に使われます。このため、あと4ターンで完成します。
[Enter]キーを押して都市画面を閉じます。

最初の軍事ユニット

5ターンが経過すると、ローマワシントンに最初の軍事ユニットが完成します。戦士は足元でマーカーが点滅している状態で都市のスクエアに立っています。つまり、このユニットはアクティブで命令を待っている状態であることがわかります。

この最初の軍事ユニットは2つのことが可能です。まずこのユニットを使って都市の防衛ができます。ほとんどの場合、都市を無防備にしておくのは賢明ではありません。特に敵軍のユニットが近くにいると分かっているときに、このようなことは許されません。ただし、ゲームの初期段階ではこの世界にほとんど人が住んでいないため、この機会を活かしてユニットを探検に出すことも可能です。

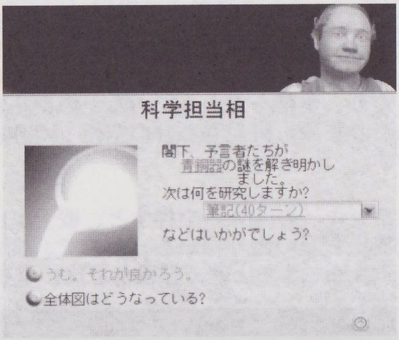
あなたが好奇心旺盛なら、北西に住んでいる少数部族がどんな影響を持っているのか知りたいしょう。もしかしたら、他の戦士を発見するかもしれません。あるいはもっと素晴らしいことが起こる可能性もあります。ただし、少数部族と接触して予期せぬ事態が起こることもあります。これは不幸な結果を生むかもしれません。このチャンスを活かし、戦士を北西に移動させましょう。テンキーの[7]キーを押します（キーボードの一番上のキー列ではありません）。ユニットを暗闇に近づけると、周りのスクエアの黒い覆いが取れて地形が見えるようになります。丘や山が目の前に無い限り、ほとんどのユニットは1スクエアの距離で周辺を“見る”ことができます。こうして近くの地形を探検（そして占領!）していきます。この時点で、まだあなたの戦士は未知の領域には入っていないので、スタート時と同じように周辺の21スクエアしか見えません。



最後のユニットが移動を終えると、ターンが自動的に終了します。戦士は1ターンに1スクエアしか移動できないため、ターンはこれで終了します。

文明の最初の進歩

これからしばらく世界の探検を続けていきますが、ここで興味深いことが起きます。このターンのスタート時に、科学担当相が研究者によって青銅器の秘密が解明されたことを報告してきたのです。素晴らしい！ あなたはこの文明で最初の進歩を発見したのです。



発見のメッセージが表示されたら、進歩の名前をクリックして新しい技術の内容をシヴィロペディアで確認できます。シヴィロペディアはゲームの情報を収めたインゲームの百科事典です。各進歩の説明では、発見の結果として生産が可能になった新しいユニット（特に重要）、改善、七不思議などがすべて示されます。

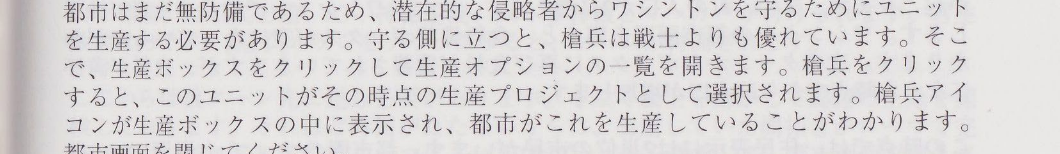
ここで再び研究プロジェクトを選択するチャンスが与えられます。科学担当相が選択肢の一覧と助言を表示します。この時点で、[全体像]オプションを選択します。科学担当相はゲームのあらゆる進歩を詳細に記載したマップを表示してくれます。あなたはこの「技術系統樹」をもとに、将来の研究方針を考え、長期にわたる計画を立てることができるのです。

青銅器を発見すると、槍兵の生産が可能になり、鉄器研究の道が開けます。青銅器は優れた防衛ユニットの生産を可能にしてくれたので、今度は人口増加に役立つ研究方針に移ることができます。陶器をクリックすると、#1とマークが付けられます。これは、研究待ち列の最初のプロジェクトであることを表します（研究待ち列の設定については、「第9章　文明の進歩」または「第15章　参照資料：各画面の説明」の「科学担当相」のセクションを参照してください）。[完了]をクリックすると、マップに戻ります。

生産の変更

他のことに取りかかる前に、ローマの状況をもう一度チェックしてみましょう。都市画面を開いて生産ボックスを見ます。都市はさらに他の戦士の生産を自動的に開始します。特に命令を与えない限り、都市の行政官があなたの好みを推測して次の生産アイテムを選択します。これらの推測はゲーム中にあなたが与えた生産命令に基づいて行われます。ただし、ゲームの初期段階では、判断に必要な参考データがないため、行政官は最善と判断したものを勝手に生産していきます。

都市はまだ無防備であるため、潜在的な侵略者からワシントンを守るためにユニットを生産する必要があります。守る側に立つと、槍兵は戦士よりも優れています。そこで、生産ボックスをクリックして生産オプションの一覧を開きます。槍兵をクリックすると、このユニットがその時点の生産プロジェクトとして選択されます。槍兵アイコンが生産ボックスの中に表示され、都市がこれを生産していることがわかります。都市画面を閉じてください。



少数部族を見つける

戦士がいたのを覚えていますか? 戦士の足元ではカーソルが再び点滅しており、再度行動できる状態になっています。最初の探検(またはスタート地点)で、小屋で表現された集落が北西にあるのがわかります。戦士の隣にある集落は、少数部族が暮らしている場所です。少数部族はライバル文明ではありません(もっとも、凶暴な蛮族が住む集落もありますが)。むしろ、こうした集落には、何かとあなたの力になってくれそうな人々が住んでいます。

これからこの少数部族と接触してみます。こうした接触の結果は予測することができません。知識や金を得られることもあれば、最強の戦士で軍事ユニットを構成してあなたをーを助けてくれるかもしれません。あるいは村を譲ってあなたの文明に参加したり、集落をたたんであなたの開拓者になってくれます。もちろん、残念なことも起こります。町がもぬけの空だったり、敵対する蛮族が住んでいたりする場合もあります。

テンキーの[4]キーを押すと、戦士が1スクエアだけ西に動いて小屋に入ります。少数部族から金の贈り物があったので、まずまずの成果が上がりました(ただし軍事ユニットなら、もっと速く探検が可能になります)。

維持費の問題

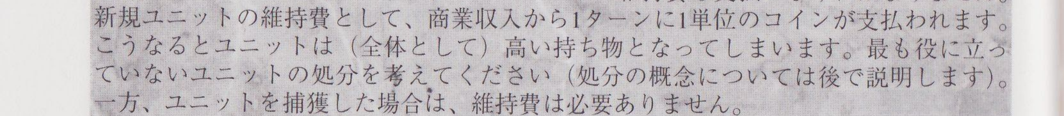
ゲームの初期段階では、まだユニットの維持費はかかりません。最初のいくつかのユニットに関しては維持費が必要ないからです。維持費はどの程度になるのでしょう? それは政治体制や都市の数などの要因で決まります。いずれにせよ、一定以上のユニットを生産すると、その制限を超えたユニットごとに国庫から維持費が支払われます。

制限を超えているにもかかわらず少数部族からユニットを受け取った場合、自国の全ユニットとまったく同じように、このユニットの維持費も支払わなければなりません。新規ユニットの維持費として、商業収入から1ターンに1単位のコインが支払われます。こうなるとユニットは(全体として)高い持ち物となってしまいます。最も役に立っていないユニットの処分を考えてください(処分の概念については後で説明します)。一方、ユニットを捕獲した場合は、維持費は必要ありません。

人口増加

ローマの周りを探検するため、数ターンの間戦士を動かします。すぐに2つのできごとが起こります。まず、町の人口が2に増えます。次に、ワシントンで槍兵の生産が終了します。ワシントンの都市画面を開くと、食料備蓄ボックスが空になっているのがわかります。次のターンからボックスに再び食料が備蓄されていきますが、食料が満杯になった時点でさらに人口が増加します。

この時点では、住民表示には2単位の市民がいます。都市圏のマップ([資源]マップ)では、新しい市民がすでに働いていることがわかります。特にこの市民は都市の南東



にある草原のスクエアで、2単位の食料と1単位のシールドを生産しています。今はこの状態で十分です。したがって、市民の仕事を変えることもできますが、この市民はそのままにしておきます。

生産については、再び変更することにします。今回のようなゲームの初期段階では、防衛ユニットが1つあれば都市を守るのに十分です。都市でどんな生産アイテムが選択されていても、とにかくそのアイコンをクリックして[生産]メニューから[開拓者]を選択します。次の優先順位として、領土の拡大を検討する時期です。文明を拡大するには、他の都市を建設する必要があります。そのために、開拓者が必要なのです。実は表面化しなかった問題があります。都市が開拓者を生産すると、2単位の人口が移住に振り向けられてしまいます。開拓者の生産に必要なターン数と町が3単位になるために必要なターン数を、あらかじめチェックしておく必要があります。幸運なことに、ここでは開拓者ユニットが生産されるまでに、町が十分な規模になっていました。したがって、放浪に出る十分な人数がいることになります。もう問題はないので、都市画面を閉じてください。

駐屯

ここで槍兵ユニットが点滅しています。都市を守るには、槍兵はローマの中にいなければなりません。ユニットを都市に駐屯させると、これらのユニットは最高の防御力を発揮します。[防御体勢]ボタンをクリックするか、[F]キーを押してユニットを駐屯させてください。あなたが再びアクティブにしない限り、駐屯しているユニットはそのまま都市に留まります。ローマを守るため、当分の間は槍兵をそのままにしておきましょう。

今後展開するゲーム

すぐに、あなたの賢者が陶器を発見します。これで研究の可能性が広がる（地図製作などに）だけでなく、陶器によって穀物庫の建設も可能になります。この穀物庫があれば、都市で新たな人口増加があっても食料の半分がそのまま残されます。この都市改善で、町や都市の人口増加は大幅にスピードアップします。

ここで我々の目標は君主政治を実現することです。目標を達成するには、武士道、葬儀、神秘主義、多神教を先に研究しなければなりません。君主政治はより進歩的な政治体制であり、生産性を高めるのに役立ちます。また、世界の七不思議である「空中庭園」が生産可能になります。これがあれば、国民全体の幸福度が改善されます。

長期にわたる研究目標が決まったので、技術系統ツリーの予約機能を使うことができます。[大臣]アイコンをクリックして科学担当相の報告書を開きます。次に研究する進歩として、葬儀を選択するのではなく、君主政治をクリックします。中間的な進歩は、#1：葬儀、#2：武士道、#3：神秘主義、#4：多神教とマーカーが付けられます。君主政治は#5です。[完了]ボタンをクリックすると、ゲームが再開されます。

ここからは数ターン先に進む必要があります。そこで戦士を動かして周辺の土地を探検しておきます。それほど時間がたたないうちに、生産していた開拓者がローマで完成します。通知ボックスで[ローマにズーム]オプションを選択して、都市画面を開きます。ここで再び生産アイテムを変更し、ローマで穀物庫を生産するようにします。



ローマの人口は1単位に落ちています。前述したように、これは開拓者が新しい都市建設のためにこの都市を離れていくからです。とはいえすぐに人口は増加に転じます。町の人口が減るのは一時的なものでしかありません。都市画面を閉じてください。

帝国の拡大

さて帝国を拡大するときがやってきました。開拓者を北西に1スクエア移動し、次に1スクエア西に動かし、最後に1スクエア動かして、計3スクエア南西に移動します。開拓者は今、広大な森林の近くにある草原のスクエアにいます。[B]キーを押して開拓者に新しい町の建設を命じます。ここでも都市に好きな名前を付けられますが、初期設定名のヴェイイのままにしておきましょう。

重要な注意事項

開拓者を都市から出した場合、好きなようにさせておくと危険です。開拓者は武器を持っておらず、攻撃を受けても自衛ができません。マップに現れた敵軍のユニット、あるいは蛮族ユニットでさえ、あなたの開拓者をいとも簡単に捕獲できるのです。もし同盟国がこれを行うと、もちろん宣戦布告と同じことになります。しかし、現在のようなゲームの初期段階では、近くに存在している他の文明とはいかなる条約も結んでいません。

貴重な非軍事ユニット、特に開拓者や労働者を外に出していて、軍事ユニットで彼らを守っていない場合は、あらかじめリスクを考えに入れておく必要があります。

都市の建設時にヴェイイの都市画面を開くと、ローマとはいくつかの違いがあることがわかります。ヴェイイはローマとちょうど同じくらいの食料を生産していますが、商業、つまり税収はかなり低くなっています。これはヴェイイの都市圏で利用できる特殊な資源が小麦しかないからです。小麦は食料とシールドを生み出しますが、商業収入とは結びつきません。

注意！ 近くにはまだ探検していない地形がありますが、都市を建設すると都市圏の全スクエアが見えるようになります。これは暗闇のスクエアに何があるのか知るのに便利な方法ですが、新しい無防備な都市の庭先に敵軍のユニットがいたりすれば、大きな脅威となってしまいます。

ヴェイイの行政官は、槍兵の生産をあなたが望んでいると判断しています。この都市も防衛する必要があるため、槍兵は最適の選択といえます。したがって、何も変更しないで都市画面を閉じます。

葬儀を発見したという通知が表示されたら、次のプロジェクトを認めておきます（今後いくつかの研究が終わっても、数回は同じように対応します）。

数ターンが過ぎると、ヴェイイで槍兵が完成します。次にこの都市では労働者を生産したいと思います。労働者の生産は開拓者と同じように人口の減少をともないますが、



2単位ではなく1単位で済みます。ユニットの完成までに最低でも町の人口が2単位になるか確認し、その上でヴェイイの生産アイテムを労働者に変更します。

労働者の完成を待っている間、西側に広がるヴェイイ周辺の隠された地形を探検できます。槍兵を西に移動し、南北に進みましょう。こうして暗闇の地形をすべて見えるようにします。最終的には槍兵をヴェイイに戻して駐屯させます。

数ターンが終了するとに、ローマで穀物庫が完成します。生産アイテムを変更してさらに労働者（もう1度人口をチェックした後）を生産します。これらの労働者を使ってローマやヴェイイの周辺で地形を改善できます。

これらの改善を続けていると進歩がまた発見されるので、神秘主義の研究を始めましょう。これで七不思議である「アポロ神殿」が生産可能になりますが、これは後で建設することにします。

地形の改善

すぐにヴェイイは労働者の生産を完了します。ここで生産を穀物庫に変更しましょう。労働者がアクティブになったら、北西に1スクエア動かして草原のスクエアに移動させます（テンキーの[7]キー）。次にヴェイイの都市画面を開きます。

ヴェイイの[資源]マップを見ると、都市の北西にある草原のスクエアで1単位のシールドと2単位の食料が生産されていることがわかります。悪い数字ではありませんが、労働者を使えば地形スクエアの生産力を高めることができます。都市画面を閉じます。労働者がアクティブになったら、[道路を敷設]ボタンをクリックするか、[R]キーを押してください。

次の数ターンの間、労働者は道路の敷設を行います。労働者が再びアクティブになると、ヴェイイから北西に向かう道路が完成します。もう一度ヴェイイの都市画面を開いて[資源]マップを確認します。道路が完成すると、同じ草原のスクエアであるはずなのに、以前の資源に加えて1単位の商業が追加されています。道路があれば、この利益が得られるだけではなく、移動速度も速くなります。道路がどんな地形にあったとしても、友好国のユニットは通常の3倍の速さで道路を移動できます。

さらに素晴らしいことに、この地形はまだまだ改善できます。労働者が再びアクティブになったら、[灌漑]ボタンをクリックするか、[I]キーを押します。灌漑の建設は道路の建設よりも多少時間がかかります。労働者がこの仕事を終わらせるのを待っている間に、ローマでは次の労働者が完成するはずです。ローマでは生産を富に変更します。これで資金が多少増えます。次に、草原のスクエアで道路建設や灌漑を進めるため、労働者を北東の方角に送りましょう。

神秘主義が発見されるので、文明の新しい進歩として多神教の研究を開始しましょう。一覧では次が君主政治とされています。



数ターンが過ぎると、ヴェイイの労働者たちが灌漑プロジェクトを終了し、その地形スクエアは灌漑されたことを表示します。灌漑が完了したにもかかわず、ヴェイイの都市画面を開いても資源の生産が変わっていないことがわかります。草原の場合は一般的に、灌漑によって食料の生産は1単位増えます。しかし、その時点の政治体制が専制政治である場合、3種類以上の資源を生産するあらゆる地形スクエアで生産が1単位ずつ減ってしまいます。したがって、このスクエアでは3単位ではなく、まだ2単位の食料しか生産されていません。この専制政治の欠点を理解すれば、なぜ君主政治の研究を進めているのかがわかるはずです。つまりこの政治体制には、上記のようなペナルティがないからです。

今は多神教とその次の君主政治の発見を待っていますが、その間にヴェイイの労働者を南西にある森林のスクエアに移動して道路の建設を行います。次に南に労働者を動かして、道路と灌漑の両方を建設します。ワシントンの労働者が両方の建設を終えたら、労働者を1スクエア西に移動して、ここでも改善の建設を繰り返します。その後、ワシントンとヴェイイを結ぶ道路を建設します。

どちらの都市も、都市圏には贅沢品がありません。ただし、どちらかに贅沢品がある場合は、2つの都市を結ぶ道路を建設することで単なる移動よりもはるかに大きな利益を得ることができます。贅沢品とは食料、生産、商業とは関係のない特殊な資源（香料など）ですが、国境内にある1つの贅沢品につながっている都市では、そこに住んでいる1単位の現状に満足な市民がこの贅沢品のおかげで幸いっぱいになります。自国内の特定の都市に贅沢品がなくても、道路、港、空港で贅沢品がある都市と結ばれれば、両方の都市で贅沢品の恩恵を十分に受けることができます。実際のところ、道路網でいくつもの都市と贅沢品を結ぶと、帝国全体で贅沢品（および幸福の効果）を共有できます。

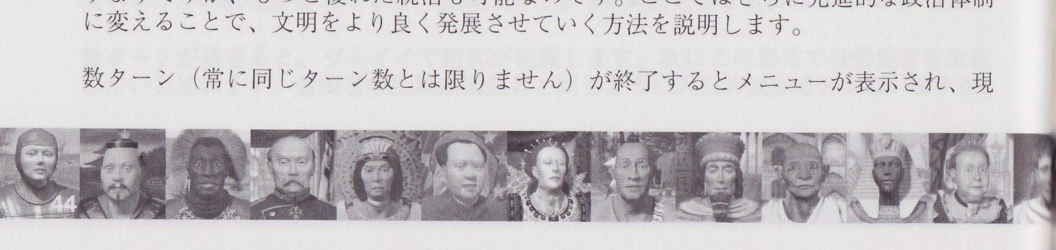
最終的に君主政治を発見すると、進歩の次の目標は地図製作になります。さて、政治体制を変えるときが来ました。このターンの間に革命を始めると、政治体制を変えるチャンスが与えられます。ここで革命を起こすのです。ただし、住民が落ち着くまで無政府状態が数ターン続くので、当面は文明の発展から取り残されます。

君主政治になると、七不思議である「空中庭園」を建設できます。さらに地図製作を獲得すると、ファロス灯台の建設も可能になります。どちらも文明の発展には多大な利益をもたらしてくれます。すぐにでも七不思議は建設できますが、これらは巨大なプロジェクトであり、現時点ではそれほど大きな意味を持ちません。したがって、無政府状態が終了して君主政治が安定し、最終的にヴェイイで穀物庫が完成したら、生産アイテムを軍事ユニットに変更します。ローマでは、後で生産アイテムを空中庭園に変更しましょう。

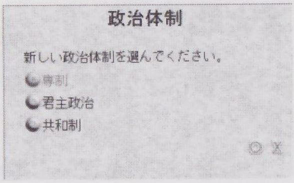
政治体制の変更

ここまであなたは、小さいながらも繁栄した文明を建設してきました。この手腕はまずまずですが、もっと優れた統治も可能なのです。ここではさらに先進的な政治体制に変えることで、文明をより良く発展させていく方法を説明します。

数ターン（常に同じターン数とは限りません）が終了するとメニューが表示され、現



在利用できる政治体制が一覧で示されます。君主政治を選択します。これであなたの文明はこの政治体制で統治されます。



政治体制を変更してどういった効果があったか確認してみましょう。ローマの都市画面を開いて生産の変化をチェックします。この都市の食料生産は3単位増えています。草原のスクエアは灌漑してあったので、今では2単位ではなく3単位の食料を生産しています。それ以外の増産した食料は都市のスクエア、それに魚のスクエアの1つから得られています。また政治体制を変更した結果として商業収入も増え、科学研究の能力も向上させてくれます。シールドの生産量は前と変わっていません。これは、ローマの周辺で現在使用している地形では、2単位を上回るシールドを生産する能力がないからです。ヴェイイの都市画面を表示すると、この都市でも同様に生産力が上がっていることがわかります。

他の文明との接触

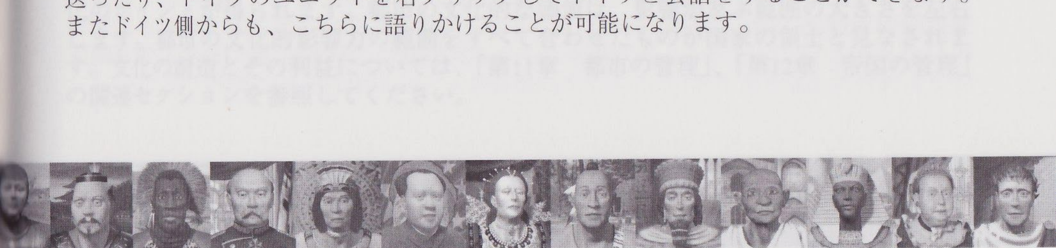
ヴェイイの新規ユニット（無防備な労働者以外）で南西の方向を探検してみましょう。探検していくと、最も近い隣国のドイツに出会います。彼らの首都ベルリンはかなり遠くにあります。ドイツの領土に入って彼らのユニットと接触すると、ドイツのリーダーがすぐに面会を要求してきます。

隣国と効果的なコミュニケーションをはかることがゲームの成功を左右します。ゲームの初期段階では、近隣の文明に嫌われないよう適切に行動すべきです。自分自身の文明を攻撃から守るだけでなく、有益なやり取りにつながる可能性があるからです。両国が接触すると、相手国がどのような外交姿勢を取っているのかがわかります。ライバルとなる相手国のリーダーの外交姿勢は、他の文明と接触したときにあなたがどう行動したかで決まります。

あなたが他の文明と接触するのはこれが初めてなので、ドイツのリーダーは多少警戒心を抱きつつ、中立的な姿勢を取るでしょう（実際には、出会ったばかりのリーダーがどのような姿勢を見せるかは予測不能です）。

こちらが宣戦布告をしない限り、この出会いによって自動的にドイツと平和条約が結ばれ、場合によっては知識（科学技術）の交換などが行われます。技術を与えることが危険であったとしても、ゲームのこの段階では友好国を作りたいものです。これは信頼の証であり、より強力な同盟関係に結びつくきっかけともなります。

この出会いによって、あなたは友人（当面の）を獲得しました（そうでない場合もありますが）。またドイツと技術を交換して、1つ2つの進歩を獲得できたはずです。こうしてひとたび接触すれば、情報ボックスの[外交]ボタンをクリックしてドイツに使者を送ったり、ドイツのユニットを右クリックしてドイツと会話をすることができます。またドイツ側からも、こちらに語りかけることが可能になります。



まとめ

これで初心者の練習シナリオは終わりです。もう多くの基本的な概念を理解できたはずです。ただし、ゲームのマスターという視点では、表面的な部分しか触れていません。このマニュアルの残りの部分やシヴィロペディアを読んで、プレイ中に出会う新しい概念について理解を深めてください。

幸運があなたとともにあらんことを! 実り多く、末永い統治を祈ります!



第5章
経験者のために



「状況はわかっておる。異なる部分だけを述べよ。」

1度でも過去の『シヴィライゼーション』シリーズをプレイしたことがあれば、ゲームの内容についてはよく理解しているでしょう。ただし、外見的にも内容的にも、以前のバージョンと異なる部分がたくさんあります。この章では、主要な変更点を簡単にまとめ、経験豊富なプレイヤーにとってどんな意味があるのかを説明します。このゲームの初心者であれば、すぐには理解できないものもあるかもしれません。

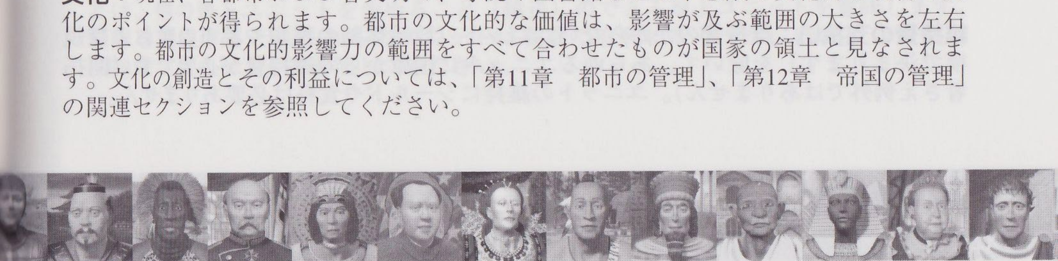
一般的な情報

ゲーム全体に影響を及ぼす幅広い変更がいくつかあります。

文明に固有な進歩：これまでも各文明には独自の特性や行動パターンがありましたが、今回のバージョンでは固有の進歩が追加されています。また各種族にその文明だけが生産できるユニットが1つずつあります。詳細については、「第3章　ゲームの設定」を参照してください。

命令ボタン：メニューの大半がなくなりました。これらの機能の多くは、大臣の画面に組み込まれており、ユニットに与える命令はすべてワールドマップの下部に円形のボタンとして並んでいます。標準的な命令（処分、待機など）は下の行にあります。その時点でアクティブなユニットに特有の命令は上の行に表示されます。ボタンをクリックして（またはショートカットキーを使って）ユニットに命令を与えてください。

文化：現在、各都市および各文明で、寺院や図書館など七不思議や文化的な改善で文化のポイントが得られます。都市の文化的な価値は、影響が及ぶ範囲の大きさを左右します。都市の文化的影響力の範囲をすべて合わせたものが国家の領土と見なされます。文化の創造とその利益については、「第11章　都市の管理」、「第12章　帝国の管理」の関連セクションを参照してください。



マウスカーソルによるスクロール：ワールドマップの端にマウスカーソルを動かすと、この端からマウスを離すまで、あるいはマップ上の極地に達するまで、表示画面がその方向に移動していきます。視界に入っていない地形を見たいとき、または大きな領域をさっと見渡したいとき、この機能が役に立ちます。また、カーソルキーでも、加速度的にマップを動かすことができます。

蛮族の変更点：詳細については「第8章　ユニット」で説明します。ここでは主要なポイントだけを列挙します。

・どこからともなく蛮族が突然現れるようなことはありません。今回、彼らは部族の集落から現れ、名前も付けられています。海岸沿いの集落からは、海に漕ぎ出す船も現れます。

・蛮族にはリーダーがいません。彼らの金を奪いたいときは、蛮族の集落に攻め込んで自ら獲得します。

・蛮族は無防備な都市を占領しません。今回、彼らは周辺の土地を略奪していくだけです。またこれまでのように逐一警告も出してくれません。

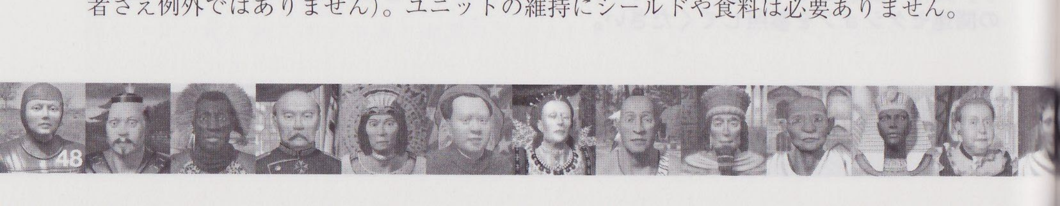
ユニット

軍事ユニットやその他のユニットはこのゲームの最重要課題ではありませんが、大半の時間を使ってしまう重要な要素であることは確かです。ユニットには、多くの変更点があります。

シールドの廃止：『シヴィライゼーション II』の全ユニットに付いていたシールドが、変更になりました。今回は、ゲームの各ユニットに垂直の体力バーが付いています。色の付いたこのバーでは、その長さによってユニットの全体的な体力の状態を示します。このバーはいくつかの部分に分かれており、それぞれが1つのヒットポイントを表します。緑色は無傷、黄色はダメージを受けたユニットを表します。赤色は、ユニットが重傷を負っていることを意味します。このゲームでは、ユニットが着ている衣服の色で国籍がわかります（ユニットの表示方法は[ゲーム]メニューの[環境設定]で変更できます）。

所属都市の廃止：軍事ユニットの維持費は現在、その文明の国庫から直接まかなわれています。都市から軍事ユニットを出すと住民に不満が出ていましたが、今回のバージョンから厭戦感情という新しい方法で住民の感情が制御されます（詳細については「第12章　帝国の管理」を参照してください）。こうした2つの変更点があったため、各ユニットと本拠地の都市には特別な関連性がなくなりました。他国の領土に“間違って”入った場合、ユニットが戻るのは中立地帯または自国領の中で最も近いスクエアとなります。

維持費の支払い：維持費のかからないユニット（政治体制の種類や都市の数および規模で決まります）を除いて、あらゆるユニットに国庫からの維持費が必要です（開拓者さえ例外ではありません）。ユニットの維持にシールドや食料は必要ありません。



アップグレード：ユニットが旧式化した場合、これらをアップグレードすることができます。兵舎のある都市にユニットを入れて、[U]キーを押してください。ユニットのアップグレードが可能で、都市が新たなユニットを生産できる場合、アップグレードを行うことができます。

外交官とスパイ：外交官とスパイはマップ上を動き回るユニットではなくなりました。その代わり、外交活動とスパイ活動のミッションは大使館を通じて遂行されます。詳細については「第13章　外交と交易」を参照してください。

キャラバンまたは輸送船：キャラバンと輸送船もマップ上を動き回るユニットではなくなりました。その代わり、道路、港、空港からなる交易網にそって交易が行われます。詳細については、「第13章　外交と交易」を参照してください。

開拓者と労働者：今回、開拓者の使い道は、都市を建設することと、既存の都市に加わることしかなく、もはや地形の改善では使用しません。そうした仕事は今回、労働者の行うものとなりました。また労働者は、既存の都市の人口に加わることが可能ですが、新しい都市の建設はできません。開拓者の生産には2単位の人口が必要ですが、労働者の場合は1単位です。ユニットが都市に加わると、生産時に必要となった人口だけ加算されます。前バージョンの開拓者と同じように、開拓者や労働者の維持に食料は必要ありません。その他すべてのユニットと同様に、これらは国庫からの支出となります。

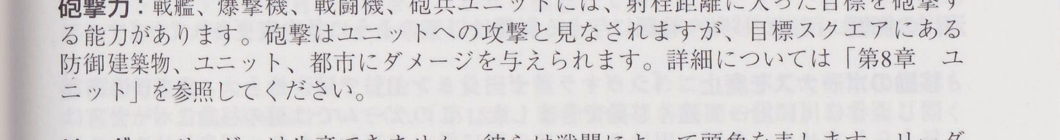
捕獲：今回、敵軍のユニットは開拓者、労働者、砲兵など無防備なユニットを捕獲できます。近くに敵軍の防御ユニットがない場合、どのような軍事ユニット（攻撃力があるもの）でも敵軍の自衛能力がないユニットを支配できます。捕獲した開拓者や労働者の国籍は変わりませんが、前の国家にいたときとまったく同じように仕事を行ってくれます。捕獲された1単位の開拓者ユニットは2単位の労働者ユニットとなります。外国の国籍のユニットに都市を建設させることは歓迎できないからです。

火力の概念：戦闘のシステムを変更したので、火力の概念は不必要になりました。詳細については「第8章　ユニット」を参照してください。

砲撃力：戦艦、爆撃機、戦闘機、砲兵ユニットには、射程距離に入った目標を砲撃する能力があります。砲撃はユニットへの攻撃と見なされますが、目標スクエアにある防御建築物、ユニット、都市にダメージを与えられます。詳細については「第8章　ユニット」を参照してください。

リーダー：リーダーは生産できません。彼らは戦闘によって頭角を表します。リーダーを自国のいずれかの都市に戻した場合、次の2つの選択肢が与えられます（どちらの場合でもリーダーは姿を消します）：

・軍隊を編成します。都市に入ったリーダーは軍隊に変更できます。この場合の軍隊とは、他の地上ユニットを含めること（輸送）のできる地上ユニットを意味します。軍隊を編成すると、これらのユニットは戦闘で有利になります。詳細については「第8章　ユニット」を参照してください。



・巨大プロジェクトを完了します。七不思議または都市改善の建設中にリーダーが都市に到着すると、リーダーは住民たちを鼓舞してその生産能力を非常に高いレベルに向上させます。これによって、住民たちは1ターンでプロジェクトを完了できます。

労働者の新しい命令：新しい命令がいくつか追加されたため、ある場所から別の場所まで道路を建設するなど、地形改善で共通している仕事が簡単にできるようになりました。詳細については「第8章　ユニット」で説明します。また「第15章　参照資料：各画面の説明」の最後に一覧表があります。

地形と移動

繁栄した文明を建設するため、地形がどれほど重要かは理解していることでしょう。この分野では、大小いくつかの重要な変更があります。

天然資源：天然資源は前バージョンまでの『シヴィライゼーション』と全く異なる働きをします。これはボーナス資源、贅沢品資源、戦略資源の3つに分かれています。今回、贅沢品は地形の特殊な資源とみなされます。また戦略資源は特定ユニットの生産に必要で、この両方を交易することが可能です。詳細については「第7章　地形と移動」、「第13章　外交と交易」を参照してください。

灌漑における取水の問題：自らの文明で電気を発見するまで、労働者は河川、湖沼、灌漑済みのスクエアなど、淡水に接しているスクエアしか灌漑することができません。

除去した森林のシールド：労働者が森林スクエアを除去すると、最も近くの都市にいくつかの生産シールドが与えられます。この森林はさらに灌漑に適した地形に改善できます。

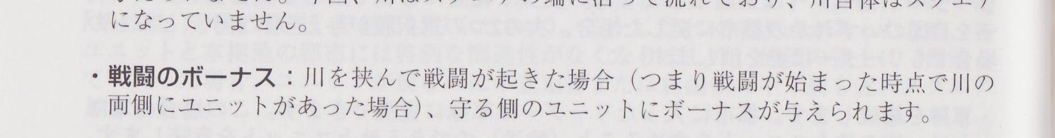
植民地：都市の影響範囲の外にある地形スクエアから戦略資源や贅沢品を獲得したいときは、(影響範囲外の資源については「第11章　都市の管理」の「文化」を参照してください)、労働者を使ってこのスクエアに植民地を建設できます。詳細については「第15章　参照資料：各画面の説明」の「命令」を参照してください。

河川の影響：河川が移動や戦闘に与える影響は以下のように多少変更されています。

・**移動のボーナスを廃止**：『シヴィライゼーション II』では、地上ユニットは道路と同じように川に沿って速く移動できました。このゲームでは川の移動にボーナスは与えられません。今回、川はスクエアの端に沿って流れており、川自体はスクエアになっていません。

・**戦闘のボーナス**：川を挟んで戦闘が起きた場合（つまり戦闘が始まった時点で川の両側にユニットがあった場合)、守る側のユニットにボーナスが与えられます。

・**移動コスト**：工学を発見するまでは、川を渡るときにユニットは道路のボーナスを得ることができません。



視界を遮る高度の影響：高地にあるユニットは通常よりも遠くまで見わたせます。また山の上にあるユニットは、丘の向こう側まで見ることができます。地上にあるユニットや海上のユニットは、どのような場合でも山岳スクエアの向こう側を見ることができません。

疫病：密林や氾濫原の地形スクエアに近い都市は、疫病に悩まされる危険があります。密林にいるユニットが疫病で死ぬ可能性もあります。

踏み込めない地形：地形によっては特定のユニットが入れない場合があります。これらのユニットが地形を通れないのは、一般的に物理的な限界があるからです。たとえば、カタパルトやカノン砲のような車輪の付いたユニットは、道路が通っていなければ、山岳地帯のスクエアを通過することはできません。ユニットが通過できない地形スクエアに来ると、どんなに命令を与えても踏み込めません。

都市

経験豊富なプレイヤーの言葉を借りれば、勝利に必要な最重要ポイントは都市の管理です。このアドバイスは正しいとも、間違っているともいえますが、確かなことはゲームのシステムを我々が若干変更したという事実です。

交易は今回は商業：各都市でお金を得る活動を交易と呼んできましたが、今回は商業と呼んでいます。ターン当たりの実質収入（維持費やその他のコストを差し引いた金額）は科学の研究費と国庫に振り分けられます。また贅沢品も地形と交易から得られます。

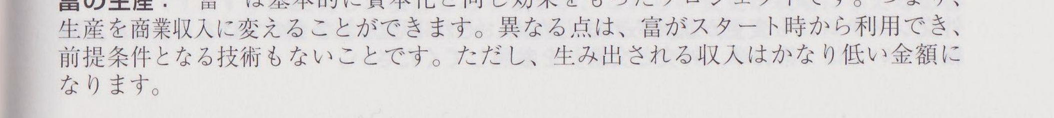
生産待ち列：現在では都市の生産アイテムを待ち列に指定できます。都市で生産待ち列を設定したら、[Shift-Q]キーを押してセーブします。セーブした待ち列をロードしたいときは、[Q]キーを押してロードします。

生産アイテムの推奨：都市で現在の生産プロジェクトが完了したら、単に次も同じものが生産されるわけではありません。都市の行政官はむしろ次に何を生産すべきか勧めてきます。したがって、行政官が勧めるものを変えない限り、そのアイテムで生産が開始されます。行政官の言葉をしっかりと確認しておいてください。行政官は他の都市であなたが何を選択したかを考慮しますが、彼らには彼らなりの思惑もあるのです。

都市の行政官：大きな帝国を統治する負担を軽くするために、すべての都市に何人もの官僚がいます。詳細については、「第15章　参照資料：各画面の説明」を参照してください。

プロジェクト変更のペナルティを廃止：プロジェクトの途中で生産アイテムを変更してもペナルティが課せられなくなりました。ただし、変更後は余ったシールドはなくなってしまいます。

富の生産：“富”は基本的に資本化と同じ効果をもったプロジェクトです。つまり、生産を商業収入に変えることができます。異なる点は、富がスタート時から利用でき、前提条件となる技術もないことです。ただし、生み出される収入はかなり低い金額になります。



厭戦感情：戦争が続いている場合、あるいは戦時体制を維持している場合、市民は最後には戦争にうんざりしてしまいます。この効果は厭戦感情と呼ばれます。代議制の政治体制（共和制と民主主義）の場合、この厭戦感情によって都市に大きな不満が生じます。詳細については「第12章　帝国の管理」を参照してください。

七不思議：世界の七不思議（およびその効果）の一覧を見ると、前バージョンと多少違っていることがわかります。このゲームで目新しいポイントは、小不思議の概念です。これらは巨大プロジェクトですが、唯一無二ではありません。たとえば今回は、すべての文明が独自にアポロ計画を完成できます。つまり、宇宙飛行を1ヶ国に限定するのではなく、全文明に機械が与えられるようになっているのです。詳細については「第10章　七不思議」を参照してください。また、新しい七不思議の効果については、シヴィロペディアを参照してください。

都市改善：世界の七不思議と同様に、都市改善にも多少の変更点があります。具体的に言うと、改善の種類とその効果が変更されました。改善は、一見すると慣れ親しんだものとほとんど変わりませんが、若干の変更点があります。詳細についてはシヴィロペディアを参照してください。

征服：敵国の都市を攻略した場合、これを征服するのではなく、むしろ破壊するという選択肢ができました。また、人口が1単位の都市については、占領すると破壊されてしまいます。

科学技術

科学の発展と、ゲームでこれを管理する方法が大幅に改善されました。以下の項目については「第9章　文明の進歩」を参照してください。

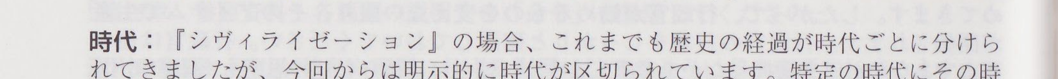
科学技術の系統ツリー：多くの技術の効果が変わっただけではなく、新しい技術も追加されています（古い技術で無くなったものもあります）。今回は、科学担当相の画面で技術系統樹を表示できるので、チェックしておきましょう。

時代：『シヴィライゼーション』の場合、これまでも歴史の経過が時代ごとに分けられてきましたが、今回からは明示的に時代が区切られています。特定の時代にその時期のすべての進歩を発見する必要はありませんが、それでも次の時代に進むには大半の進歩を獲得しなければなりません。

研究の待ち列：今回は、研究スケジュールを設定できます。科学担当相の画面で目標の技術を選択すると、現在の技術と目標技術の間にあるいくつかの技術を計画的に研究できます。また、各技術を研究する順番を具体的に指定することもできます。

外交

外交システムにも変更が加えられましたが、それほど大きなものではありません。詳細については「第13章　外交と交易」を参照してください。



交渉方法：全体像としては、いまだにユニットを探検させて相手国と最初の接触を持たなければなりません。しかし、まだ出会っていないリーダーたちと接触するために、すでに出会っているリーダーと取引することが可能になりました。

大使館の設立：今回も、他国に大使館を設立したい場合は、まず筆記を発見する必要がありますが、資金を支払って外交関係を築く（これこそが秘密工作の基本）ようになりました。また大使館は単に平和条約だけではなく、様々な条約の可能性も広げてくれます。

外交ミッション：他国に大使館を設立したら、大使館アイコン（首都にあります）をクリックして外交活動のメニューを開くことができます。これらの活動にはすべて金が必要です。

外交官およびスパイの廃止：これらのユニットはもうありません。大使館を設立して運営する方法が変わったため、外交官とスパイのユニットがこなしていた主要任務がすべて不要になりました。

スパイ活動：スパイ活動を発見して諜報機関を設立すると、大使館を通じてスパイ活動ミッションを遂行できます。詳細については、「第13章　外交と交易」の「スパイ活動」を参照してください。

多様化した交易の選択肢：これまで通り、マップ、資金、進歩など、前バージョンと同じものをすべて交換できます。そして今回は、条約、ターンごとの支払い、リーダーたちとの接触、贅沢品、戦略資源、労働者、都市でさえも、交換、受け取り、要求の対象にされています。

交易協定：交易路や需要と供給が、外交システムに組み込まれました。他の文明と継続的な交易を始めたいときは、交渉によって具体的に求めていく必要があります。あなたや他のリーダーたちは、余った資源や贅沢品を自分たちの都合に合わせて交易できます。すべての交易協定の効力は、20ターン継続します（ただし、戦争で中断されない場合）。

ワールドマップと領域地図：他のリーダーとの地図の交換に関して、新しい選択肢が加わりました。これまで通りワールドマップは、譲ったり受け取ったりすることができます。この地図には自国の全都市の位置を含めて、自ら探検した地形あるいは他国から教えてもらった地形がすべて記載されています。そして新しい選択肢とは、領域地図です。この地図には、自国の国境の輪郭（自分の都市の文化的な影響範囲）だけが記載されています。

現バージョンでなくなったもの

『シヴィライゼーション』の経験豊富なプレイヤーはいくつかの部分が省略されたと気付くはずです。すでに説明した項目もありますが、これらの変更が戦略に与える影響が大きいため、ここで繰り返し説明しておく必要があるでしょう。



科学と娯楽の制約：政治体制が何であるかに関係なく、資金があればあるだけこれらの分野に投資できます。

ゾーンオブコントロール：周辺の地形スクエアでユニット同士が移動を制限し合うという概念がなくなりました。つまり、隣り合っているユニットの国籍が違っても、どちらも自由に移動できるようになったのです。ただし、敵軍のユニットに対して、一部の軍事ユニットは移動速度や距離を有利に利用できるという発想は残したままです。これらのユニットは、近くの地形スクエアを通るなど、機転の利かない敵軍ユニットを攻撃することができます。

エンジニア：技術的なノウハウが蓄積されると、労働者たちは発見した技術を実用的に使いこなせるようになります。つまり、新しい技能を身に付けるのです（工学と電気は労働者に新しい技能を与えます）。労働者が自分で技能を高めることができるため、エンジニアは必要なくなります。

キャラバンと輸送船：『シヴィライゼーション III』で交易を行う方法は、前バージョンとは異なります（新しい交易システムについては「第13章　外交と交易」を参照してください）。新しいシステムにより、交易だけを目的としたユニットは生産する必要がなくなりました。つまり、こうしたユニットはゲームに存在しません。ここで、以下のような疑問が生じるでしょう。

・ユニットがないのに、どうやって交易路を作るのか？ 交易路の概念も変更されています。現在、交易は交易網（道路、港、空港）と外交で処理されています。もはやこの仕事をするために、特殊なユニットを送り出す必要はありません。

・巨大プロジェクト（たとえば七不思議）の生産はどのように高速化するのか？ 七不思議の生産を速める唯一の手段はリーダーを使うことです。キャラバンまたは輸送船のユニットを都市の周りに待機させて、七不思議を記録的な短い時間で建設するという方法はもはや通用しません。

買収：スパイについての説明でも少し触れましたが、ここで少し補充が必要でしょう。敵のユニットを買収することができなくなりました。敵国も同様で、プレイヤーのユニットを買収できません。この変更によって、戦略の立て方に大きな影響が出ることでしょう。

原理主義：狂信的な宗教を基盤とした政府がなくなりました。

上院：すでにお気付きでしょうが、宣戦布告を拒否したり、無用な条約の締結を強要する口やかましい上院議員たちは、もはや共和党にも民主党にもいません。ただし、市民の厭戦感情が同じような効果を発揮して、あなたの判断に影響を与えます。厭戦感情の詳細については「第12章　帝国の管理」を参照してください。



第6章
町と都市の基本



「黄金の都市など存在しないのだ。」

ゲームのスタート直後は、最初のユニットが未知の暗闇に囲まれています。開拓者や他のユニットで探検することは可能ですが、開拓者は最初の軍事ユニットに捕獲される可能性があります。適当な場所が見つかったら、すぐに開拓者を使って永住の場所、つまり町を建設すべきです。このゲームでは、最低1つの町を建設する必要があります。なぜなら、ユニット、食料、商業収入など、文明の発展と成長に必要なあらゆるものが町（都市や大都市に発展します）でしか生産できないからです。ゲームを進めていくと、10～20の町を建設することになります。

用語について

都市は、大きさにより、街、都市、メトロポリスと呼ばれますが、このマニュアルではすべてを「都市」という用語で表現します。様々な場所で街、都市、メトロポリスと言葉を使い分けるのは何かと不都合でしょう。もちろん、都市の大きさが重要な要素になる場合は例外です。

都市は住民が暮らしている場所であり、税金や文化を生み出す源であり、科学者たちが研究する場所です。各都市は周辺の地域を開発して農産物、天然資源、交易可能な品物などを生産し、これらの資源を食料、工業生産品、技術、現金などに変えています。

文明の成功を評価する基準の1つは、管理している都市の数と規模です。大きい都市では多くの税金が徴集でき、科学研究も進み、新しい建設物やユニットなども速く生産されます。都市の数が少なく、規模も小さい文明であるほど、より強大な隣国に圧倒される危険があります。



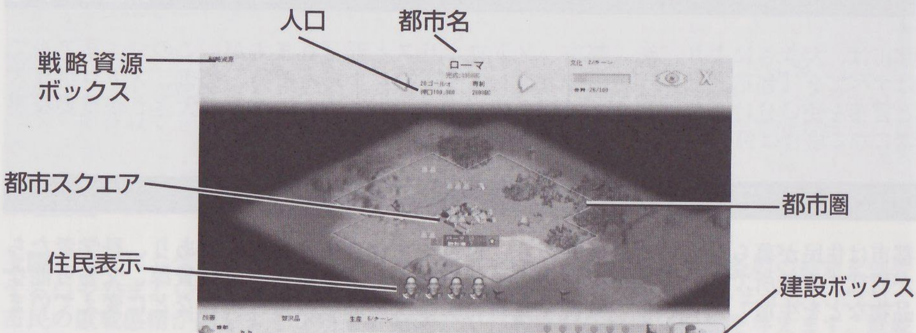
新しい都市を獲得するにはいくつかの方法があります。最も一般的な方法が、開拓者を使って建設することです。積極的に領土を広げたい場合は、隣国の都市を征服することができます。また場合によっては、探検中のユニットによって少数部族が発見され、その町があなたの文明に加わることもあります。自国の文化が支配的になると、近隣の文化的に弱い都市がその影響に圧倒され、自発的にあなたの文明の傘下に入る場合もあります。そして最後に、政治宣伝という手段があります。これは倫理的に問題がある外交手段ですが、自国の支配下に都市を組み込んでいく場合、絶大な効果を発揮する可能性があります。

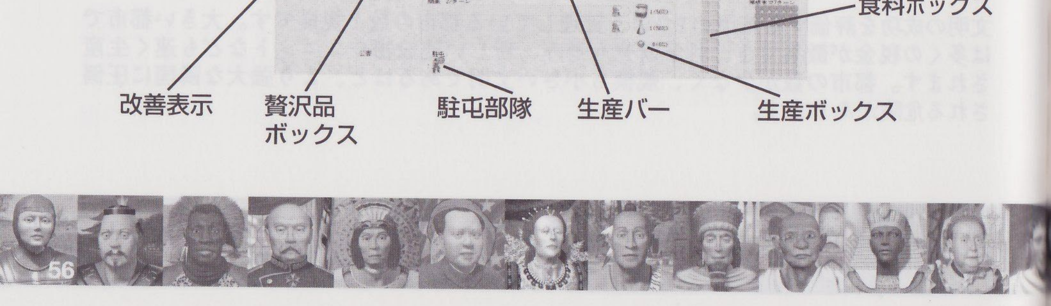
都市画面

都市の監視と管理は、主に都市画面を使って行います。都市を建設したり、支配したりすると、この画面が開きます。また、都市をダブルクリックして開くこともできます。都市画面を理解するには、ここで使われている各シンボルの意味を理解しなければなりません。マニュアルを読みながら、都市画面をご覧ください。理解しやすいでしょう。

住民たちが協力して計画的な農業で食料を生産し、日常的な自給自足が達成されると、都市の規模が大きくなっていきます。多くの場合、後で使うために十分な余剰作物を備蓄できます。食料備蓄が進むと、すべての市民が一日中食料を生産する必要はなくなります。こうした状況になると、一部の市民が他の品物やサービスの生産を行うようになります。最終的に、都市は余った食料や品物を十分に蓄積し、近隣の住民と取り引きできるようになります。

都市の人口を示すため、このゲームでは以下の画面写真のように住民を表示します。各市民（小さな顔）は都市生活者の構成要素を表します。住民表示には、都市周辺の農地で働く市民と、他の品物やサービスを生み出す専門家の両方が表示されます。こ





の住民表示では、都市がどれだけ発展したか、誰が幸福で誰が不満か、また住民はどこの国籍なのか、などがわかります（詳細については「第15章　参照資料：各画面の説明」の「住民表示」を参照してください）。

この画面には他にも重要なポイントがあるため、それについて説明します。

地形スクエア（「マップスクエア」とも呼びます）で働く市民は、食料、シールド、商業という3つの異なるものを生産します（シールドは共通の原料、そして品物の生産に都市が使用する労働力を表します）。一部の地形では、他の地形よりも大きな生産力を生み出します。またスクエアによっては、特定のものを生産することができません（たとえば、未開発のツンドラで労働者が働いてもシールドは生産されません）。各スクエアの食料、シールド、商業の生産量は、[資源]マップの都市画面に、都市の総生産量はその下にある資源バーに合計でそれぞれ示されます。

新しい町の建設

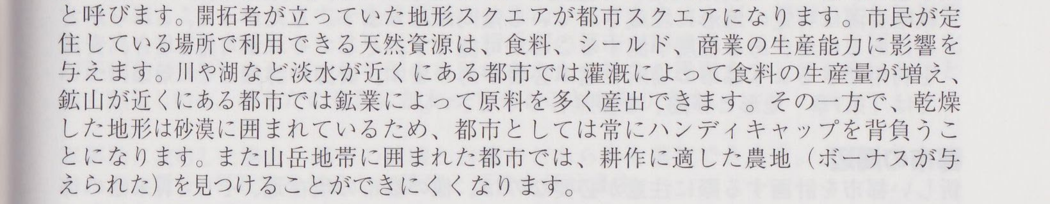
新しい都市を獲得する最も一般的な方法は、開拓者を送り出して都市を建設し、労働者を使って周辺の荒野を開拓するというものです。都市の地形および周辺の地形は重要です。したがって、将来メトロポリスに発展するような適切な場所を選びたいなら、以下の「場所の選択」を読むことをお勧めします（すぐにでもプレイを始めたいときは、川や特殊な資源の近くにあるスクエアを選びましょう）。

新しい町を建設したい場所に開拓者を移動させたら、[B]キーを押すか、[都市を建設]ボタンをクリックします（押すべきボタンがわからないときは、各ボタンにマウスカーソルを重ねて、表示されるテキストを確認してください）。もし[都市を建設]を間違えて選んだ場合は、[都市に名前を付ける]画面にある[×]アイコンをクリックすれば、都市の建設自体をキャンセルできます。

担当相が新しい町の名前を推奨してきますが、好みに合わせて適切な名前を入力してください。都市の名前が決まったら、[Enter]キーを押すか、[○]アイコンをクリックします。最初の生産アイテムを指定したり、経済の発展を調整するための都市画面が開きます。開拓者が消えて、新しい町の最初の市民になります。

場所の選択

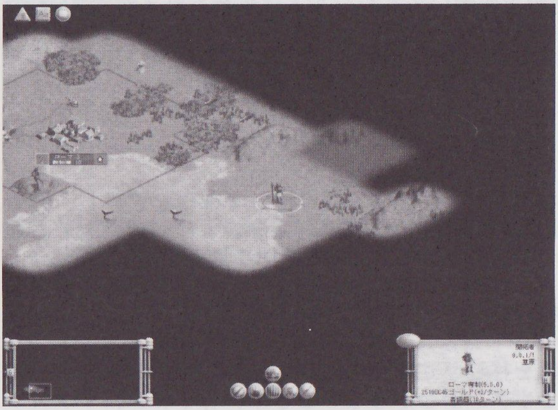
町を建設する場所は慎重に選んでください。市民は都市スクエアの周囲の、X型の範囲で働きます（詳しくは、以後の「都市圏」を参照してください）。この領域は都市圏と呼びます。開拓者が立っていた地形スクエアが都市スクエアになります。市民が定住している場所で利用できる天然資源は、食料、シールド、商業の生産能力に影響を与えます。川や湖など淡水が近くにある都市では灌漑によって食料の生産量が増え、鉱山が近くにある都市では鉱業によって原料を多く産出できます。その一方で、乾燥した地形は砂漠に囲まれているため、都市としては常にハンディキャップを背負うことになります。また山岳地帯に囲まれた都市では、耕作に適した農地（ボーナスが与えられた）を見つけることができにくくなります。



都市圏の潜在的な経済力だけではなく、他の都市との距離やその場所の戦略的価値も考慮しなければなりません。理想を言えば、人口増加のための食料、生産のための原料、十分な商業収入、天然資源などをバランスよく提供してくれる地域に都市を建設したいものです。

天然資源

マップで周りの世界を見わたすと、一部の地形にあって他の地形にないようなアイコンに気付くはずです。これらのアイコンは、この地域に天然資源が豊富にあることを表します。これらの資源は使用目的に応じて、次のように3つのカテゴリーに分類されます。



・ボーナス資源は都市の生産性を向上させる資源です。たとえば、金鉱なら都市が生み出す商業収入が増え、小麦があれば食料の生産力が上がります。

・贅沢品資源は市民の幸福度を高く維持できる資源です。文明が発展するにつれて、住民の不満が深刻な問題になる可能性があります。絹、染色、ワインなどの贅沢品は、市民を満足させるのに役立ち、あなたの統治を円滑にしてくれます（市民を幸せいっぱいの状態に維持するヒントについては、「第11章　都市の管理」の「幸福度と内乱」を参照してください）。

・戦略資源は特定のユニット、改善、七不思議の生産に必要とされる資源です。たとえば、鉄がないと騎士の鎧や鉄道の線路を生産することはできません。文明が発達すると、ゲームの初期段階では意識しなかった新しい戦略資源に気付くでしょう。戦略資源は特定の地形に埋蔵されている傾向があります。したがって、これらがどこにあるのか、ある程度予測することが可能です。そしてそれが可能な場合、資源を利用できるよう都市の場所を選ぶ必要があります。資源の詳細とその効果については「第7章　地形と移動」を参照してください。

都市の周辺

新しい都市を計画する際に注意が必要なのは、他の都市の現在地、そして将来他の都市が建てられそうな場所です。都市圏同士がぶつかるようなことは極力避けるべきです。マップスクエアは1度に1つの都市しか利用できないため、都市圏が重なると、どちらか一方または両方の都市の発展が阻害されてしまいます。将来の都市建設を計画

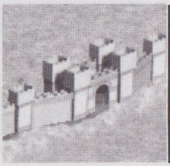
できるよう、周辺の土地はできるだけ早めに探検しておいてください。

戦略的価値

最後に重要なのは都市の戦略的価値ですが、都市の命運はこれによって左右されます。都市の基盤を成す地形スクエアは、敵国の攻撃を受けた際も防御力を高めてくれます。状況によっては、都市の経済的な価値よりも、地形の防御力の方が重要になります。防御力のある地形（丘など）は食料の生産にあまり適しておらず、初期の発展にも限界がありますが、軍事的には貴重な財産となり得ます。もちろん、これらの都市を発展させ、繁栄させるには、普段よりも多くの努力が必要です。また、都市を建設した場所に関係なく、都市スクエアは改善のない同じ地形よりも防御がしやすくなっています。

都市の人口が多くなると、駐屯している軍事ユニットの防御力が大きくなります。町には防壁を建設できます。これを建設すると、7単位の人口の都市と同等の防御力がユニットに与えられます（人口が7単位を超える都市では、防壁の効果は失われます）。

海岸沿いに都市を建設すると、海に出られるようになります。世界を探検したり、海外にユニットを輸送したりするため、出航することができるのです。また、交易網を他の大陸に広げるため、港を建設することもできます（交易網については「第13章　外交と交易」を参照）。もし海岸沿いの都市が少ないと、海軍力と商業力が制限されます。



防壁は面倒な争いから町を守ってくれます

都市の占領

通常、他の文明は1つまたは複数の軍事ユニットで都市を守りますが、場合によっては防壁やその他の都市改善で防御することもあります。都市に近づくと、その都市で最強の防御ユニットがはっきりと見えるので、防御力がどの程度か判断できます。低い壁で周囲が覆われていれば、都市には防壁があるということです。敵国の都市は、武力、離反、転覆の3つの方法で獲得できます。離反はあなたからの直接介入がない状態で行われますが、他の2つの手段では積極的な働きかけが必要です。

武力で攻略する場合は、軍事ユニットで攻撃して敵国の防御ユニットを破壊しなければなりません。都市が無防備になったら、都市に侵入して占領できます。転覆を狙う場合は、相手の都市で巧みな政治宣伝を展開しなければなりません（スパイを潜伏させて、巨額の資金を使う必要があります）。また、反体制の市民があなたのために都市を乗っ取ることもあります。直接離反させることはできませんが、都市の文化的影響力を高めて離反を誘うことは可能です。相手国の都市が国境近くにあり、自国の文化が圧倒的に優勢になれば、相手国の市民はあなたの社会の恩恵を少しでも受けたいと強く熱望し始め、あなたの帝国に加わってくることもあります。

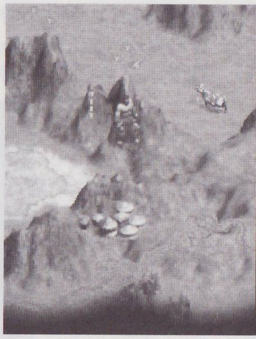
軍事的に攻略した場合、都市の破壊と占領のどちらかを選択できます。占領すると決めたら、新しい行政官を任命して管理と運営を任せます。

敵国の都市を手に入れると、略奪した金や、捕獲した労働者など、二次的な利益も得られます。



占領しても世界の七不思議に影響はありませんが、都市を破壊した場合は影響が出てきます（詳細については「第10章　七不思議」を参照してください）。また、支配する文明が変わると、都市にある小七不思議は破壊されます。

少数部族の改宗


何が出るか楽しみですね？

ユニットが世界を探検していると、少数部族に遭遇します。彼らの文明はあまりに規模が小さいか、放浪の旅を続けているため、“定住”しているとは見なされません（少数部族の特徴については「第7章　地形と移動」の「少数部族と蛮族」を参照してください）。出会った少数部族は友好的な対応から敵対的なものまで、様々な反応を示してきます。状況によっては、少数部族があなたの使者に畏敬を感じ、すぐに新しい都市を建設してあなたの文明に加わることもあります。

探検中のユニットを少数部族の小屋に入れると、あなたの文明に対するその部族の態度がわかります。彼らが新しい都市の建設を選べば、あなたは何もする必要はありません。担当相が新しい都市の名前を提案してくれます（変更可能）。

都市名の変更

都市の名前はいつでも変更できます。自分で建設した都市名や占領した都市名に不満を感じるときは、この機能が役に立ちます。

マップ画面で、都市を右クリックしてミニメニューで[名前を変更]を選びます。ダイアログボックスが開くので、新しい都市名を入力できます。[Enter]キーを押すか、[○]アイコンをクリックして決定してください。名前を変更しないときは、[×] アイコンをクリックします。

都市の要素

都市は、都市スクエア、都市圏、文化的影響範囲の3つの視点で見ることができます。

都市のスクエア

都市がある地形は特に重要です。なぜなら、常に市民はここで働いているからです。都市画面の市民を移動させても、そのスクエアから労働力を取り除いたり、移動させることはできません。

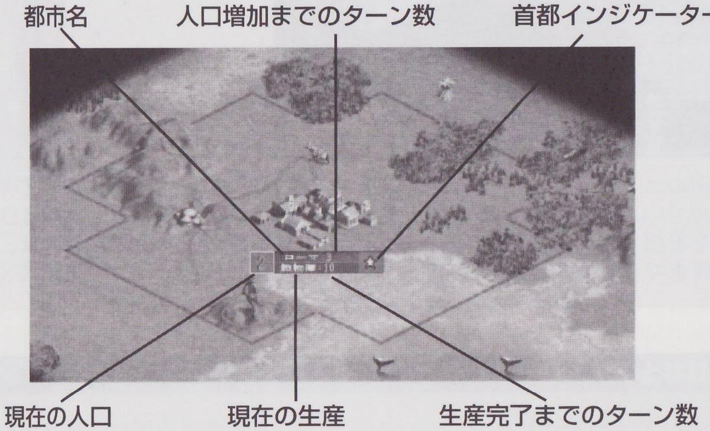
都市圏

潜在的に開発が可能な領域を都市圏と呼びます。この領域は都市から3つ分のスクエアの範囲に広がります。つまり、北東、北西、南西、南東に2つのスクエア進んだ範囲で



す。その結果この“都市圏”は、太い×字型のように見えます。食料、商業、シールドを生産する市民は、この都市圏の中であれば、どのスクエアでも働くことができます。人口が十分に増加すれば、都市圏全体で市民を働かせることが可能になります。

都市の人口を増加させるには、市民が耕して食料を生産できる土地が都市圏になければなりません。草原と平原は最も実り豊かな土地です。また灌漑を行えば、ほとんどの地形で農業生産力を向上させることが可能です。都市は最も重要な場所ですが、こ



こでは原料（シールド）も利用できます。森林ではもともと多少のシールドが産出されますが、丘と山に鉱山を建設すれば大量の原料を生産できるようになります。一部の特殊な天然資源、たとえば牛や鯨などは、ほとんどの戦略資源と同じように、スクエアのシールド生産を増やしてくれます（詳細については「第7章　地形と移動」の「天然資源」を参照してください）。

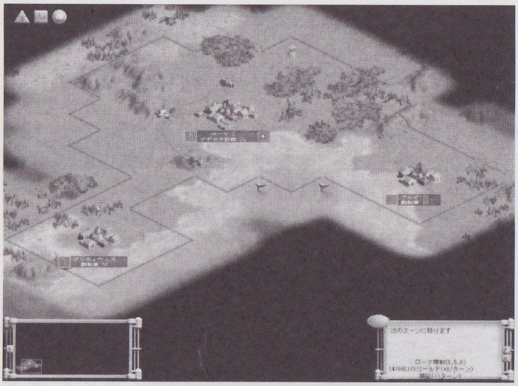
商業（またその成果としての税収）は収入を生み、文明の進歩のための研究資金をまかなうための重要な要素ですが、同時にその場所を優れた商業都市に築き上げます。川、湖、海岸線は商業的な潜在力が高い場所です。自然のままでは何も生産しないスクエアでも、道路を建設して交易を促せば、商業収入が得られるようになります。

都市圏のスクエアが線で囲まれている場合、そのスクエアは価値ある土地として他の都市に利用されています。どちらの都市も自国が所有しているなら、両方の地域で最大の利益が得られるように都市画面を開いて両都市の生産力を調整できます。

文化的影響範囲

すべての都市が住民の生活圏であり、同時に軍事基地、商業の中心地でもあります。また都市は文化の中心で、すべての都市は周辺の辺境地（マップの境界線）に文化的な影響を与えています。時代が進んで都市に改善が建設されると、影響が及ぶ範囲が拡大して境界線も広がっていきます。文化の詳細については「第11章　都市の管理」を参照してください。

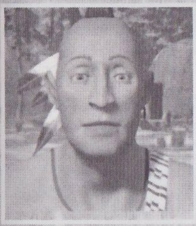




他の文明のユニットが文化的な境界線を越えて入ってきた場合、この文明に通行の権利を認めていない限り、国境侵犯と見なされます（詳細については「第13章　外交と交易」を参照してください）。迷い込んだユニットの所有者と接触すれば、即時の国外退去を要求できます。国境を侵犯したユニットを右クリックして接触してください。



第7章
地形と移動



「領土は祖先から受け継ぐものではない。守りを怠った者たちから奪うものだ。」

地形と移動の概念

前章の「都市の概念」で説明したように、ゲームマップは小さなスクエアに分かれており、それぞれに独特の地形があります。これらは地形スクエアと呼ばれています。気楽に歩ける地形もあれば、泥をかき分けて進んだり、うっそうと茂った潅木を切り開いたりして、なかなか前進できない地形もあり、こうした地形をあなたに知らせるため、ユニットは新しいスクエアに入る度に移動ポイントを失います。すべてのユニットにはADM値があります。ADM値とは、Attack/Defense/Movement（攻撃/防御/移動）の略です。3番目の値（M）はそのユニットが1ターンに使える移動ポイントを表します。ユニットとそのADM値については「第8章　ユニット」の「ユニットの概念」を参照してください。

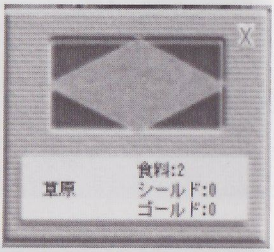
地形によって、移動コストが異なります。労働者で地形を改善すれば、この移動コストを下げられます（次の章の「開拓者と労働者」を参照してください）。ユニットが新しいスクエアに移動すると、そのスクエアへの移動コストが引かれます。1つのスクエアを移動した後でまだ移動ポイントが残っていれば、ユニットはポイントがなくなるまで移動を続けることができます（端数が残る場合もあります）。攻撃側のユニットが防御側のユニットを攻撃してスクエアが空いた場合でも、攻撃側のユニットから移動ポイントが引かれます。

また、敵国のユニットや都市に近いと、ユニットの移動が制限される場合があります。一例を挙げると、あなたのユニットは敵のユニットと同じスクエアを通ったり、そこに止まったりできません。また、通りがかりの敵ユニットが、あなたのユニットを攻撃してくる可能性もあります。このこともまた、ユニットの移動を制限する要素になります（詳細については「第8章　ユニット」の「撤退」を参照してください）。



経験豊富なプレイヤーなら、ゾーンオブコントロールを持つのは特定の軍事ユニットだけで、その効果も変更されていると気付くはずです（移動制限ではなく、一方的な攻撃）。
あなたのユニットが特定の地形を通行できない場合があります（移動を命じてもユニットが入らない場合）。これはそのユニットにとって進入できない地形です。たとえば車輪のあるユニットの場合、道路がないと密林や山岳地帯を通行できません。

地形の種類



経済的な効果、移動コスト、戦闘への影響は、地形の種類によって異なります。地形の種類については、マップ画面、シヴィロペディア、付録で詳しく調べられます。

マップ画面で地形情報を知りたいときは、そのスクエアを右クリックします。ポップアップボックスに、その地形について知っておくべきことがすべて表示されます（特殊な資源のアイコンが何を表すかわからないとき、その内容を知るのに最も簡単な方法です）。また、シヴィロペディアで地形の種類を確認したいときは、シヴィロペディアアイコン（本の形）をクリックして[地形]オプションを選びます。標準的な地形がすべて一覧で表示されます。

河川について

地形スクエアが川に接している場合、灌漑用の淡水が得られます（ただし、その地形が灌漑可能な場合）。自国で電気を発見するまでは、淡水（川または湖）がないと灌漑ができません。

スクエアが川に接している場合、その地形の基本的な生産力に加えて商業のボーナスが与えられます。道路を進んできたユニットが川を渡るときは、道路の移動ボーナスが失われます。自国で工学を発見するまで、このペナルティが課せられます。川を挟んで戦闘が起きた場合（戦闘が始まった時点で川の両側にユニットがあった場合）、守りに回っているユニットがボーナスを得ます。

標準的な地形

標準的な地形は気候に応じて分類できます。以下は簡単な説明です。

- **ツンドラ**は寒冷地帯の地形です。この地形では原料をあまり産出できず、豊かな地形に変えることもできません。

- **密林と氾濫原**は湿潤な地形です。ユニットで密林を進むことは難しく、生産性の高い地形に変えるのにかなりの時間がかかります。密林にいる防御ユニットと市民は疫病を被る恐れがあります。氾濫原を他の種類の地形に変えることはできません。

- **平原と草原**のスクエアは開けた地形です。どちらの地形でも移動が容易にでき、灌漑するとかなりの量の食料を生産できます。



・**丘陵と山岳**のスクエアはどちらも険しい地形です。通過するにはかなり苦労しますが、登り詰めることができれば、すべての方向（眼前に山がある場合を除く）に2つ分のスクエアまで見わたすことができます。これらの地形では、鉱山を建設することで原料を多く産出できます。

・**沿岸、近海、遠洋**のスクエアでは、かなりの商業収入が得られます。また海岸沿いの都市では、船舶ユニット、港、その他の役立つ改善を建設できます。

・**砂漠**スクエアは乾燥した地形で、開発しても生産力に限界があります。

・**森林**スクエアはユニットで進むのが困難ですが、ある程度の原料を産出できます。また森を除去すると、1度だけシールドのボーナスが得られます。

天然資源

標準的な地形タイプにはほとんどの場合、そのタイプに応じた天然資源があります。天然資源は基本的な地形スクエアにアイコンで表示されます。これらの資源は地形の経済的な価値を大いに高めてくれます。都市の労働者は都市圏にあるスクエアで働き、資源から一般的な利益を得ることができます。

さらに都市の生産力を高めるだけでなく、戦略的に特定の天然資源が必要になってきます。つまり、特定のユニット、改善、七不思議の建設には不可欠なのものです（たとえば馬がなければ、騎乗兵を養成できません）。
この利益を得るため、都市の市民をそのスクエアで働かせる必要はありません。必要なのは、このスクエアにつながっていることだけです。

スクエアにつながることで、都市は天然資源へのアクセスを確保します。いくつかの方法でスクエアにつながることが可能ですが、最も確実なのは、文明の国境内に資源を取り込んで、資源から都市まで道路を建設することです。

アクセスを確保する方法は、他に以下のようなものあります。

・ 港と資源へのアクセスがある都市を探し、これと同じ海に港を建設します。

・ 都市に空港を建設し、空港と資源へのアクセスのある都市を探します。

・ 入植地を建設して資源を獲得し、入植地と都市の間に直通道路（または鉄道）を建設します。

・ 資源へのアクセスを持つ他の文明と交易を行い、資源を得ます。資源を交易するには、まず両国の首都が外交関係を結んでいなければなりません（当然ながら、通常これが最も当てにならない方法です）。

天然資源は主にボーナス資源、贅沢品資源、戦略資源の3種類に分けられます。猟獣、小麦、金などのボーナス資源は、全体として都市や文明の生産力に貢献します。また贅沢品資源は、住民を幸せいっぱいの状態で維持するのに役立ちます。さらに戦略資源は、前述のように特定の生産プロジェクトに必要なものです。交易に回すことができる贅沢品や戦略資源は、利用可能な交易アイテムとして外交画面に表示されます。



これは資源を提供してくれる他の文明と交渉する手段となります。1スクエア分の資源があれば、自国全体の需要に応えられるので、余った資源は交易に利用できます。

各天然資源について、以下で簡単に説明します。ただしゲームのスタート時は、これらの多くは見えません。技術が進歩するにつれて、それまで何の役にも立たなかった物が戦略資源だったと気付くようになるでしょう。

■ボーナス資源

ボーナス資源には、ターンごとの追加的な商業収入によって国庫を潤す金がありますが、その他にも、そのスクエアの食料生産量を増やす資源、つまり小麦、牛、魚、猟獣、鯨などがあります。

■戦略資源

戦略資源には以下のような様々なタイプがあります。

・鉄は鎧や刀剣を作るための重要な原料です。

・馬は最も古い時代から使われてきた移動手段で、騎乗ユニットは歩兵に対して絶対的に有利です。

・硝石は火薬を製造するのに必要です。

・石炭は簡単に利用できるエネルギー源です（もっとも、すすで汚れますが)。蒸気機関という初期段階の駆動技術は石炭の燃焼に依存します。

・現代の経済活動では、ありとあらゆる目的に石油が使用されます。公害を発生させるので問題はありますが、ほとんどの文明は石油の経済的、産業的なメリットを得るために危険を冒します。

・ゴムは石油と同様に産業社会では驚くほど多くの利用価値があります。とりわけ、ゴムパッキン、タイヤ、フロントガラスのワイパーブレードなどは、軍用車を含めた多くの車両で不可欠な部品とされています。

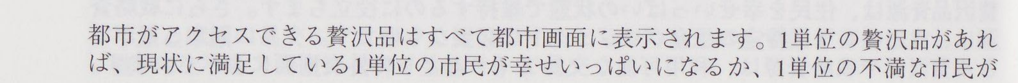
・アルミニウムは現代のほとんどの軽金属で原料に使われており、代用品がないものです。

・ウランは核エネルギー時代の初期段階では不可欠です。

■贅沢品資源

不満を抱えた住民を贅沢品でなだめるのは簡単なことではありません。戦略資源と同様に、贅沢品は見つけ出してアクセスを確保しなければならないものです。都市から贅沢品にアクセスしたいときは、戦略資源とまったく同じ方法で行います。ただし、贅沢品の効果よりも、アクセス手段（道路、鉄道、港など）の建設の方が高くつく場合があります。

都市がアクセスできる贅沢品はすべて都市画面に表示されます。1単位の贅沢品があれば、現状に満足している1単位の市民が幸せいっぱいになるか、1単位の不満な市民が



現状に満足（現状に満足した市民がいない場合）する状態に変わります。利用できる贅沢品には、香料、染料、ワイン、毛皮、香辛料、絹、ダイヤモンド、象牙があります。

踏み込めない地形

踏み込めな地形とは、物理的な制約のために一部のユニットが通過できない地形のことです。たとえば、車輪のついたカタパルトやカノン砲は、すでに道路が通っていなければ、山岳地帯のスクエアを通過することはできません。

地形改善

新しい都市の建設場所を探しているとき、地形は改善できるということを覚えておきましょう。丘陵と山岳のスクエアでは、鉱山を建設して原料を増産することができます。また、平原と草原を灌漑すれば、食料の増産を見込めます。ジャングルのスクエアの草木を除去すれば草原に、森林のスクエアを除去すれば平原に改善することができます。原料が必要な場合は、植林によって平原や草原のスクエアを森に変えることも可能です。

労働者は道路を建設して地形を改善し、地形の商業価値を高めることができます。道路が通ると、どのような地形であっても商業収入が発生します。また、鉄道を敷設すれば移動コストがさらに減り、同時に生産力が高まります。地形改善の詳細については、「第8章　ユニット」の「開拓者と労働者」を参照してください。ちなみに労働者とは、労働だけに使用するユニットです。

疫病

氾濫原や密林にあるユニットと都市は、疫病で死んでしまう恐れがあります。

世界的な環境保護

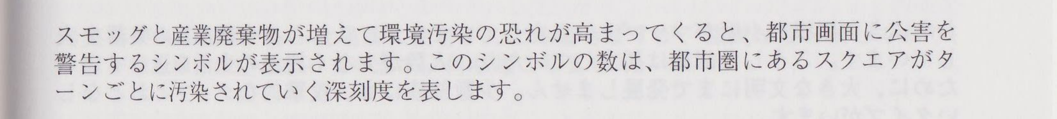
当然のことですが、シールドを増産するために地形まで変えてしまうと悪い影響も出てきます。わき目も振らずに産業振興を進めれば、公害や環境破壊といった災害が発生します。公害によって多くの危険が派生しますが、あなたの文明にとって最も重大なのは公害が発生したスクエアで生産力が失われることです。さらに万が一、核兵器が爆発したり、原発が炉心溶解したりすれば、有害物質が放出されるでしょう。

産業や原発事故による汚染は経済成長に対する均衡要素と考えられます。文明が産業時代に突入したら、公害を最小限に抑えるよう都市の運営と地形の監視に気を配らなければなりません。

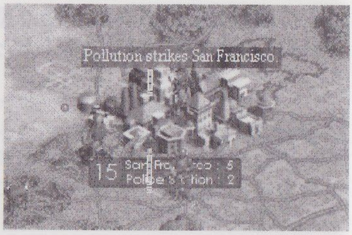
公害

生産力が過度に大きい都市（多くのシールドを生産）や、人口が過密の都市では、都市圏の範囲内で公害が発生します。

スモッグと産業廃棄物が増えて環境汚染の恐れが高まってくると、都市画面に公害を警告するシンボルが表示されます。このシンボルの数は、都市圏にあるスクエアがターンごとに汚染されていく深刻度を表します。



こうした状況は、特定の都市改善があれば回避するのに役立ちます。「リサイクルセンター」があれば、産業による公害の影響を減らし、増える一方の警告シンボルを減らすことができます。現代の七不思議である「フーバーダム」は、水力発電所として同じ大陸にある友好的な全都市に電力を供給します。また、改善の一種である「公共交通機関」があれば、スモッグを最小限に抑えることができます。



特殊な汚染

核兵器の爆発や原子力発電所の事故（炉心溶解）もまた、環境汚染を生みます。

■核兵器

核ユニットは狙った敵軍のユニットや都市だけではなく、目標地点にある全ユニットと隣接するスクエアまで根こそぎ破壊します。また核爆発でも、爆心地の周辺にある数スクエアが汚染されて壊滅的な被害を受けます。相手国はわざわざ時間や労力をかけて放射能汚染を清浄してくれませんので、そのスクエアを自国で利用したいなら、この汚染という問題を考慮しなければなりません。

■原発の炉心溶解

原子力発電所で壊滅的な事故が発生すると、都市の人口が半減します。また、都市周辺の多くのスクエアが汚染されます。

万が一、原子力発電所のある都市で内乱が発生すれば、炉心溶解が起きる危険性は常について回ります（内乱については「第11章　都市の管理」の「幸福度と内乱」を参照してください）。また、政情が不安定になると安全対策がおろそかになり、壊滅的な事故が発生する危険が生じます。自国の都市にこの改善を建設した場合は、その都市で内乱が発生しないように特別な注意が必要です。

公害の影響

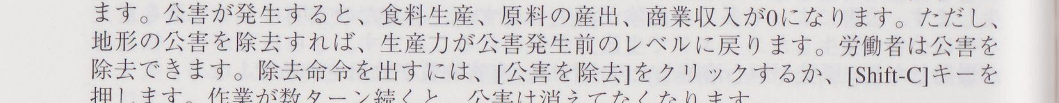
地形スクエアで公害が発生すると、そのスクエア上で公害がグラフィックで表示されます。公害が発生すると、食料生産、原料の産出、商業収入が0になります。ただし、地形の公害を除去すれば、生産力が公害発生前のレベルに戻ります。労働者は公害を除去できます。除去命令を出すには、[公害を除去]をクリックするか、[Shift-C]キーを押します。作業が数ターン続くと、公害は消えてなくなります。

公害の監視

領土内のマップスクエアで公害が発生するとすぐに警告が出て、マップに公害が表示されます。

少数部族と蛮族

わらぶきの屋根の小屋がマップ上に点在していますが、これらは少数部族の集落を表しています。こうした部族は孤立していたり、人数が少なく放浪の生活を送っているために、大きな文明にまで発展しません。少数部族にも、攻撃的なタイプとおとなしいタイプがいます。



攻撃的な部族は、ときどき乱暴者たちを送り出してくる好戦的な部族です。彼らの戦士は目につくものすべてに襲いかかり、町と都市を略奪しようとします。攻撃的な部族の集落を見つけ出して破壊すれば、この部族の脅威はなくなります（その過程で多少の利益があります）。

経験豊富なプレイヤーへの注意事項

もうすでにお気付きと思いますが、『シヴィライゼーション III』の攻撃的な部族は新しい概念で、以前の『シヴィライゼーション』の初期バージョンに登場した蛮族に相当します。また彼らの集落は蛮族のリーダーに相当します。

攻撃的な部族を自国の領土内で制圧できたとしても、文化的境界線の外側から、つまり現在は見えていない領域から新しいユニットが現れます。彼らは時間をかけて、文明からはるかに離れた辺境の地からやって来ます。したがって、大陸で都市のネットワークを広げていくと、攻撃的な部族の脅威が最終的になくなります。ネットワークを広げることで、遅かれ早かれ大陸全体があなたの国や敵の国により文明化されるからです。

少数部族の集落



反対に、おとなしい少数部族は、あなたの文明と接触すると様々な反応を示します。集落の反応は予測不能ですが、ほとんどの場合友好的に反応します。

おとなしい部族の集落にユニットを入れると何が起こるのかを以下で説明します。

・かなり進歩した部族でも、あなたの使者に畏敬の念を抱き、すぐに新しい町を建設してあなたの文明に加わります。

・あなたの文明にとって未知なる進歩を集落から見つけることができます。彼らは親切にも、知識を共有しようとしてくれます。

・集落に金がある場合があります。使者への友好的な意思表示として、彼らは贈り物を差し出してくれます。

・部族で最も精強な若い戦士たちを集め、軍事ユニットを編成してあなたの文明に加えてくれます。これは同盟関係を結ぶための意思表示です（若いトラブルメーカーを追っ払う方法でもあります）。

・使者がとんでもない失敗をしでかし、少数部族を激怒させます。敵意に満ちたいくつかのユニットが集落から現れて攻撃してきます。

・集落があると噂があった場所に使者がたどり着きますが、住民は姿を消しており、家々はもぬけの空となっています。何も起こりません。



・使者に遭遇したが放浪の部族が、使者の所持品や身なりを見て心を動かされます。現在の場所にこだわらない彼らは、あなたの文明に加わりたいと申し出ます。こうして、この部族は開拓者になってくれます。

・少数部族が周辺のマップを提供してくれます。

移動

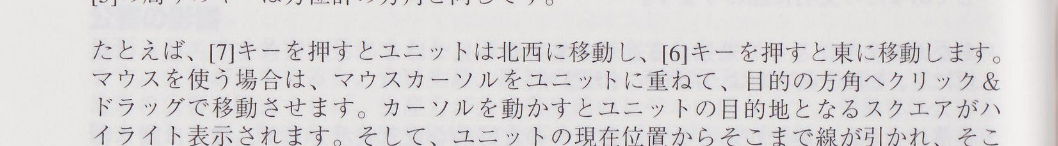
アクティブなユニット

移動すべきユニットを知るにはどうしたら良いのでしょうか? ターンが変わると、各ユニットが順番にアクティブになり、点滅するカーソルでそれが知らされます（アクティブになったユニットがその時点で画面になかった場合、このユニットを中心とするマップ表示に変わります)。ユニットがアクティブになったら、そのユニットごとに命令を出すことができます（「第15章　参照資料：各画面の説明」の「命令」を参照してください)。
アクティブなユニットが画面の端にあったり、別の画面（たとえば、ワールドマップ）に隠れて、このユニットが見えない場合、[C]キーを押せばこのユニットを画面の中心に表示できます。もしくは右下のユニットが表示されているウィンドウをクリックすることでもそのユニットが画面の中心に表示されます。

ユニットを1つまたは2つのスクエアを移動させる場合、基本的にキーボードコマンドとマウスを使った2つの方法で移動できます。キーボードの場合はテンキーの8つのキーを使います（中央の[5]キーは使いません)。これはユニットが現在ある場所、つまり[5]の周りのキーは方位計の方角と同じです。

たとえば、[7]キーを押すとユニットは北西に移動し、[6]キーを押すと東に移動します。マウスを使う場合は、マウスカーソルをユニットに重ねて、目的の方角へクリック＆ドラッグで移動させます。カーソルを動かすとユニットの目的地となるスクエアがハイライト表示されます。そして、ユニットの現在位置からそこまで線が引かれ、そこまでユニットが移動するのに必要なターン数が示されます。移動経路が決まったら、マウスボタンを離してユニットを移動させます（これは短い距離の移動に適しており、[移動]命令の代わりに使う方法です。[移動]命令はユニットを長距離移動させる際に使います)。また、行き先のスクエアも選択できます。スクエアをクリックして、一定の時間マウスを押したままにします。これでアクティブなユニットがこのスクエアに移動するように設定されます。
ユニットは移動ポイントが続く限り移動できますが、いくつか注意しなければならないこともあります。中でも最も重要な例外は、地形の移動ポイントがどれだけ必要かに関係なく、ユニットは1ターンに最低1スクエアは必ず移動できるということです。

2以上の移動ポイントがあるユニットは、この数値と進みたい地形スクエアの移動コストを比較しなければなりません。移動を止めるか、ユニットの移動ポイントを使い果たすまで、ユニットはスクエアを進むごとに移動ポイントを失っていきます（残りの



移動ポイントから移動コストが引かれます）。移動ポイントがなくなってユニットが移動命令を実行できない場合、そのターンの移動は終わったことになります。そして、次のユニットがアクティブになります。

道路や鉄道があると、地上ユニットの移動が速くなります。これは地形の移動コストが減るからです。道路がある地形スクエアはすべて移動コストが3分の1になります。さらに鉄道がある地形スクエアでは、移動コストはまったくかかりません。都市スクエアでは自動的に道路が建設されるので、道路があるスクエアから都市スクエアに入るときは、いつでも3分の1の移動ポイントで済みます。また、蒸気機関が発明されると、都市のスクエアにある道路は自動的に鉄道にアップグレードされます。

探検隊には、最も困難な地形でもすばやく移動できる能力と装備があります。どんな地形であっても、道路のように進んでいきます。したがって、道路が実際になくても、あらゆる地形に3分の1の移動コストで入ることができます。また探検隊は、鉄道を使ってもっと速く移動することもできます。

新しい進歩とともに、航海技術が発達します。歴史が浅い段階では、近海または外洋のスクエアで停船すると、ガレー船は50%の確率で行方不明になります。しかし、あなたの文明で帆船の生産が可能になると、船乗りたちの技術が向上します。帆船が近海のスクエアで行方不明になることはありませんが、外洋スクエアでは50%の確率で沈没してしまいます。ただし海軍の近代化が進むほど、これらの船が海で失われる可能性は小さくなります。

特殊な命令

詳細に説明すべき特殊な移動命令は5つあります。

現状維持



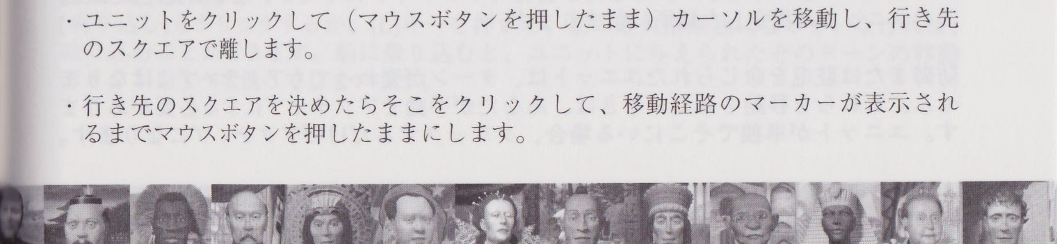
そのターンの間どこにも動かしたくない場合は、[スペースバー]を押すか、[現状維持]をクリックします。

移動



ユニットを長距離移動させる場合は、以下の3つの方法のいずれかで命令します。

- [移動]をクリックして（または[G]キーを押して）、マウスカーソルで移動先のスクエアをクリックします。
- ユニットをクリックして（マウスボタンを押したまま）カーソルを移動し、行き先のスクエアで離します。
- 行き先のスクエアを決めたらそこをクリックして、移動経路のマーカーが表示されるまでマウスボタンを押したままにします。



目的地が思ったように表示されていない場合は、ズームアウト（[Z]キー）で表示領域を広げたり、ワールドマップをクリックしてマップの別の領域を表示したり、あるいは画面の端にカーソルを動かして選択した方向にマップをスクロールしたりして対応してください。

行き先を選んだら、ユニットは自動的にこのスクエアまで移動します。1ターンで行ける場合もあれば、移動が終わるまでに何ターンもかかることがあります。ユニットが攻撃を受けた場合、または障害物があって目的地への移動が妨げられている場合、このユニットは再びアクティブになります。地上ユニットに関しては、[移動]命令を与えても別の大陸には移動することはできません。

待機



一時的にユニットをスキップしたいときは、[W]キーまたは[Tab]キー（待機）を押すか、[待機]命令をクリックします。これで次のユニットがアクティブになり、このユニットへの命令は後回しにされます。他のすべてのユニットに移動命令を出すと、このユニットは再びアクティブになります。

降下作戦命令



そのターンでまだ移動していない空挺部隊は、都市のスクエアから降下作戦を遂行することができます。都市にあるヘリコプターは、この都市の2つの地上ユニットを特定の場所に輸送できます。[A]キー（降下作戦）を押すか、[降下作戦]命令をクリックしてください。カーソルがパラシュートの形に変わります。現時点のスクエアから見て降下作戦が可能な距離であれば、どの地上スクエアにでもユニットを下ろすことが可能です。敵軍が目的地のスクエアを占領していた場合、降下したユニットは壊滅します。マップ上でマウスを動かしていると、カーソルの形がパラシュートから×印の付いたパラシュートに変わります。これは降下に適していないスクエアを表します。特定のスクエアをクリックすると、降下作戦が遂行されます。降下作戦で移動したユニットには、降下後の移動ポイントは残っていません。

空輸命令



あなたの文明で前提条件となる科学技術を発明すると、都市で空港の建設が可能になります。空港を複数建設した場合、空港ごとに各ターンで1つのユニットを空輸できます。都市でユニットをアクティブにして、[空輸]命令をクリックします。空港のある都市が一覧で表示され、ユニットの行き先を選択できます。

防御ユニット



ユニットに特定のスクエアを守らせたり、都市に駐屯させたりすることが可能です。特定の場所に留まるようにユニットに命令できます。通常これは防御を目的とします。[防御/駐屯]命令をクリックするか、[F]キーを押してください。あなたが自分でアクティブにするか、攻撃を受けるまで、このユニットは指定した場所に留まります。

防御または駐屯を命じられたユニットは、ターンが変わってもアクティブにはなりません。これらを移動させたいときは、あなたが手動でアクティブにする必要があります。ユニットが単独でそこにいる場合、クリックするだけでアクティブになります。



複数のユニットがあるときは、そのスクエアを右クリックしてください。メニューが開き、そのスクエアにある全ユニットが表示されます。アクティブにしたいユニットの名前をクリックしてください。都市の中で防御を命じられたユニットは、都市を右クリックするか、都市画面を使用してアクティブにできます（アクティブにする方法については「第15章　参照資料：各画面の説明」の「都市表示」を参照してください）。

マップウィンドウの使い方

これまでマップ上でどうユニットを動かすか説明してきましたが、以下のようないくつかの方法で別のマップ領域を表示したり、ゲームの世界を動き回ることが可能です。

・マップのあるスクエアをクリックするだけで、その場所が表示画面の中心になります。

・もっと広い領域を見たい場合は、ズームボタン（[Z]キー）を使って表示画面を切り替えます。この表示画面はゲームの機能に完全に対応しており、この画面で最後までプレイすることもできます。
もう一度[Z]キーを押すと、標準の表示画面に戻ります。

・ワールドマップをクリックすると、選択した場所に表示領域が移ります。

・マウスカーソルを画面の端に移動すると、その方向にマップがスクロールされます。
画面の端からカーソルを離すと、スクロールが停止します。アクティブなユニットが画面の端にあったり、別の画面（たとえば、ワールドマップ）に隠れていて、そのユニットが見えないような場合は、[C]キーを押せばそのユニットを画面の中心に表示できます。

移動制限

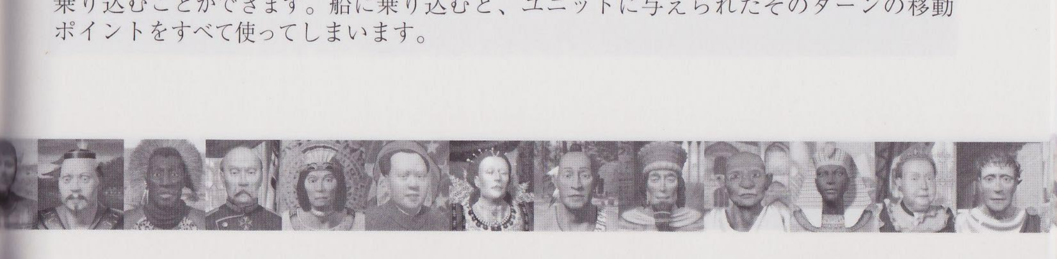
前述したように、ユニットの移動制限はほとんど常識的な範囲のものです。ここでは詳しく説明しますが、可能と思われる移動ができなかった場合にこの説明が役立つでしょう。

地上ユニットの場合

地上ユニット（船または航空機以外の全ユニット）は通常、陸上でしか移動できません。これらのユニットは簡単に川を渡れますが、海や湖を渡る場合は、水上輸送が可能なユニットに搭乗しなければなりません。またユニットのタイプによっては、険しい地形に入ることができません。

■乗り込む/降りる

[乗り込む]をクリックするか、[L]キーを押すと、船の最大搭乗数になっていなければ、乗り込むことができます。船に乗り込むと、ユニットに与えられたそのターンの移動ポイントをすべて使ってしまいます。



港町のない陸地のスクエアに船舶ユニットを移動しようとすると、そのターンでまだ動いていない船上のユニットは下船や上陸ができるようになります。また[降りる]をクリックするか[L]キーを押して、船にユニットを全部下ろすよう命令することができます。

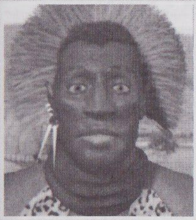
■踏み込めない地形
この章の前半で説明した通り、一部のユニットはその形、重さ、働き、その他の要素のために特定の地形を通行できません。つまり、これらのユニットはその地形に入ることができないのです。ゲームの初期段階でこんな経験をするのはカタパルトです。このユニットは道路がない限り、山岳や密林のスクエアには入って行くことができません。

船舶ユニット
船は通常海しか航行できませんが、内陸の湖を航行することも可能です。しかし川、三角州、氾濫原などの陸地スクエアは移動できません。側面または一角が海岸線に接している都市のスクエアが、船が入ることのできる唯一の「陸地」スクエアです。その理由から、そのような都市には港を建設することができます。

航空ユニット
他のユニットとは異なり、航空ユニットには移動ポイントがなく、またこのポイントを使うこともありません。その代わり、各タイプのユニットには活動範囲があります。この活動範囲は地形のタイプに影響を受けないため、航空ユニットは陸地と海のスクエアのどちらでも移動できます。航空ユニットにミッションを与える場合、ミッションのターゲットはユニットの活動範囲内になければなりません。航空ユニットはそれ以上飛べないからです。また、制空ミッションを与えられた航空ユニットには防空範囲があります。この範囲は、そのユニットの活動範囲の半分です。



第8章
ユニット



「忠節なる勇敢な戦士を百人与えてくれれば、地平線のかなたまで平定してやろう。」

ユニットとは、この世界を動き回って他のユニットや文明と接触できる市民や兵士たちのことです。労働者、斥候、開拓者など、一部の非戦闘ユニットには特殊な能力があります。この能力については個々に説明します。

ユニットの概念

各文明のユニットには国籍を表す色が付けられています。白いユニットは蛮族を表しています。
ユニットは移動方法によって、地上（または陸上）ユニット、航空ユニット、船舶（または海上）ユニットの3種類に分類できます。各ユニットには攻撃力、防御力、移動ポイントの数値データがあります。これらの数値データはADM（Attack（攻撃力）/Defense（防御力）/Movement（移動ポイント）の略）と呼ばれる記号のような数字で簡単に表現されます。各ユニットのADMはシヴィロペディアで確認できます。また、軍事ユニットにはヒットポイントがあります。縦方向の体力バー（ユニットの左側）には、そのユニットの最大時のヒットポイントと現在のヒットポイントが示されます。このバーの色でユニットのおおまかな健康状態を表示します。

攻撃力では敵を攻撃したときにどれだけのダメージを与えられるかその確率を示します。攻撃力の大きなユニットは攻勢に出るときに（他のユニットに先制攻撃を行う場合）有利です。

防御力は攻撃を受けたときにユニットが自衛する能力です。つまり、攻撃側のユニットにダメージを与えられる確率です。防御力の大きなユニットは、都市やその他の陣地を敵軍から守るのに役立ちます。また、ユニットがいる地形によっては、防御力が大きくなります。



移動ポイントは1ターンでユニットがどれだけ移動できるかを示します。詳細については、「第7章　地形と移動」を参照してください。

ヒットポイントは、そのユニットが倒れるまでどれだけのダメージに耐えられるかを示します。ヒットポイントが大きいユニットは戦闘中に多くのダメージを受けても耐えられます。緑の体力バーはほとんどのヒットポイントがユニットに残っていることを表します。黄色はユニットがかなりのダメージを受けており、赤はユニットが重傷を負っていることを示します。ターンをスキップする（[スペースバー]を押す）と、ヒットポイントが回復します。特に修復施設がある都市では急速に回復します。ただし、このルールには例外があります。敵の領土にいる場合、ユニットの回復は望めません。古参兵や精鋭兵に昇格すると、ユニットには追加のヒットポイントが与えられます。

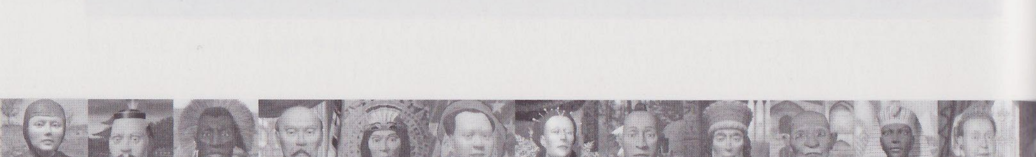
ユニットはアクティブな状態にできます。つまりターンが変わる度に、これらのユニットはアクティブになります（ターン毎に「アクティブなユニット」としての操作が必要）。防御または駐屯のユニットは、自動的にはアクティブになりません。。攻撃を受けた場合は自分自身を守りますが、敵のユニットが近づいても、それだけでは彼らはアクティブになりません。また、2ターン以上かかる命令を受けたユニットは、ビジー状態となります。防御中または駐屯中のユニット、多忙なユニットをクリックすると、このユニットはアクティブになります。アクティブなユニットには新しい命令を与えられます。

高い地形（丘陵や山岳など）または水辺など見晴らしの良い地形に立たない限り、ユニットは隣の地形スクエアしか「見る」ことができません。これらの場合、通常の2倍の距離を見わたせますが、山の上のユニットであっても隣にある山の向こう側は見えません。

ゲームのスタート時は、ほとんどのマップが黒く閉ざされており、見える範囲が限られています。どのスクエアも、探検して見えるようになったか、暗闇に隠されているかのどちらかしかありません。黒い領域は闇に閉ざされており、完全に未知な場所とされます。既に探検が終わっているものの、現時点で見えない場所（プレイヤーの視点で）には薄く霧がかかっています。見えるスクエアは明るくなっています。

時代が流れると、技術が改良されて新しい科学技術が生まれるので、優れた能力を持つユニットで旧式化したユニットを置き換えることができます。多くの場合、現代のユニットには特殊な役割があり、いくつかの固有な能力が与えられています。また兵舎がある都市では、旧式化したユニットをアップグレードして、新しいユニットに変更できます。都市にユニットを移動して[U]キーを押します。

全ユニットの数値データと属性については付録を参照してください。



軍事ユニット



ゲーム中、多くの時間を「防御」力の移動と配置に費やすことになるでしょう。結局のところ、強い軍隊こそが敵国や蛮族に対する最大の守りといえます。また、軍事ユニットはあなたの目でもあります。彼らは移動することで世界を探検し、その周辺を監視してくれます。いずれにせよ、これらのユニットは敵軍ユニットの破壊や都市の占領で、あなたの戦略的要求に応えてくれます。

軍事ユニットは、地上ユニット（軍団兵、カノン砲、騎手など）、船舶ユニット（ガレー船、甲鉄艦、戦艦など）、航空ユニット（戦闘機、爆撃機、ヘリコプター）に分類されます。非軍事ユニットについては後半で詳しく説明します。軍事、非軍事を問わず、すべてのユニットはシヴィロペディアで説明されています。

地上ユニット



このゲームに登場するほとんどのユニットが、地上ユニットです。これらのユニットはスクエアごとにマップを移動します。ユニットが使う移動ポイントは、入る地形の種類によって異なりますが、敵国のユニットのいるスクエアに入れようとすると、あなたのユニットは敵に向かって攻撃を開始します。ほとんどの地上ユニットは丘陵または山岳のスクエアにいない限り、見える範囲は1です。

さらに、地上ユニットは略奪が可能です。つまり、道路を分断する、灌漑を埋める、鉱山を破壊するなど、労働者ユニットが郊外に建設した改善を通りすがりに荒らしていきます。

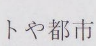
船舶ユニット



船舶ユニットが移動できるのは、水上のスクエアと都市だけです。一部の船舶ユニット（ガレー船、帆船、ガレオン船、輸送艦）は地上ユニットを乗客として輸送できます。航空母艦は航空ユニットを輸送でき、潜水艦はミサイルユニットを輸送できます。

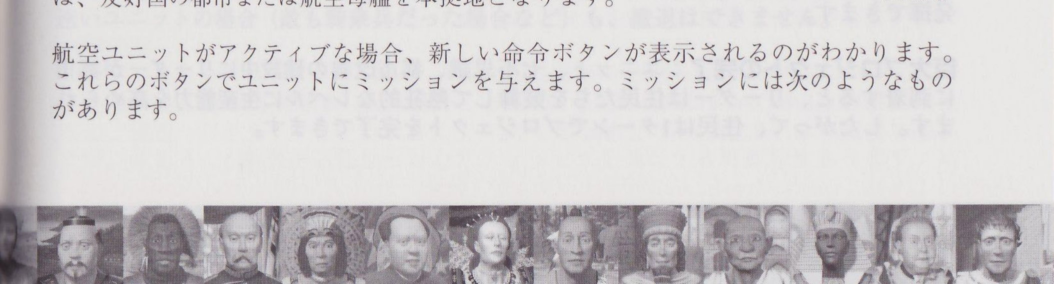
多くの船舶ユニットは砲撃が可能です。つまり、地上スクエアにあるユニットや都市を大砲で攻撃することができます。この種類の砲撃は、地上ユニットの砲撃能力とまったく同じような働きをします。原子力潜水艦は戦術核ミサイルを搭載できますが、他の潜水艦はいかなる種類のミサイルも搭載できません。潜水艦は水面下を移動でき、ほとんどのユニットの視界から消えることが可能ですが、一部のユニット（イージス艦など）は2スクエアの距離で潜水艦を見つけられます。

航空ユニット



航空ユニットは、他のユニットのように移動させることができません。その代わり、これらのユニットにはミッションを遂行します。すべての航空ユニットは、友好国の都市または航空母艦を本拠地となります。

航空ユニットがアクティブな場合、新しい命令ボタンが表示されるのがわかります。これらのボタンでユニットにミッションを与えます。ミッションには次のようなものがあります。



- **爆撃ミッション：**選択した地形スクエアまたは敵国の都市を爆撃します。ユニット、都市改善、都市の住民にダメージを与えます。

- **偵察ミッション：**選択したスクエアを調査します。

- **基地変更ミッション：**ユニットの本拠地を特定の基地または航空母艦に変更します。

- **制空ミッション：**ユニットの制空範囲（活動範囲の半分）に入ってきた、敵国のあらゆる航空ユニットを攻撃します。ユニットを再びアクティブにして命令を変更するまで、このユニットの任務は変わりません。この点から見れば、制空ミッションは普通の[防御]命令と同じです。制空ミッションを遂行できるのは、戦闘機（F-15を含む）だけです。

- **降下作戦ミッション：**指定した場所に1つの地上ユニットを空輸して、このユニットの降下を行うと、ユニットがその場所に残されます。降下作戦が可能なのは地上ユニットを搭載したヘリコプターだけで、しかも活動範囲内に限られます。この「上空からの移動」は敵軍ユニットがあるスクエアではできません。

航空ユニットの種類ごとに、遂行できるミッションは決められています。また、活動範囲内に目的地がある場合に限られます。爆撃の可能な範囲と同じように、ミッションが可能な範囲がマップ上に示されます。ここでもカーソルが十字になるので、適切な目標地点を見つけるのに役立ちます。航空ユニットはどんな地形を通ってでもミッションを遂行できます。したがって、地形によって移動ポイントが決まるのではなく、道路や鉄道のスクエアで移動ボーナスが与えられることもありません。与えられたミッションは1ターンで実行されます。

■ミサイル

都市が巡航ミサイル攻撃の標的とされた場合、この都市は空爆の被害を受けます。核ミサイル攻撃では、どこの国かに関係なくその都市の住民の半数が失われます。軍事ユニットが核攻撃を生き延びる可能性は50%です。ユニット、都市、改善を失うだけでなく、標的となったスクエアに隣接する陸地の全スクエアが汚染されます。

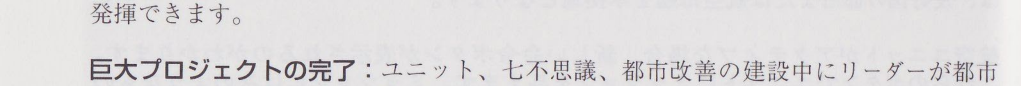


説明するまでもなく、すべてのミサイルユニットは1度発射したら終わりで、その後は使い回しができません。ユニット自体が失われるのは、兵器の特質として当然のことです。ミサイルは航空ユニットの一種と考えられ、移動に関しては航空機と同じルールが適用されるので注意してください。

リーダーと軍隊

精鋭兵のユニットが戦闘で勝つと、リーダーが誕生する可能性があります。都市の生産プロジェクトを終わらせたり、軍隊を編成するなど、リーダーは他にはない能力を発揮できます。

巨大プロジェクトの完了：ユニット、七不思議、都市改善の建設中にリーダーが都市に到着すると、リーダーは住民たちを鼓舞して熱狂的なレベルに生産能力を高められます。したがって、住民は1ターンでプロジェクトを完了できます。



軍隊の編成：都市に入ったリーダーは、ここで軍隊を編成できます。軍隊とは、他の地上ユニットを取り込むことが可能な地上ユニットです（ユニットを搭載した輸送艦に似ています）。軍隊で攻撃する場合、かなり有利な立場に立つことができます。複数のユニットを軍隊でまとめている場合、これらのユニットは1つのチームとして攻撃します。たとえば、軍隊がいくつかの弓兵で構成されていれば、各弓兵はヒットポイントが1になるまで攻撃を続け、その後は次の弓兵が戦いを引き継ぎます。この方法で敵が負けるか、最後の弓兵に達するまで戦いは続けられます（他のあらゆる戦闘と同じように最後まで戦います）。

※どちらのオプションを選択しても、リーダーは1回限りで失われてしまうので注意してください。

戦闘

ユニットを敵国のユニットが占領しているマップスクエアや都市に入れると戦闘が始まります。戦闘はすぐに決着します。攻撃を受けたユニットに自衛能力がない場合（労働者、開拓者、斥候、同種のユニット）、これらは戦わないで捕獲されます。

ほとんどの戦闘はユニットの破壊で終了します（例外については「撤退」の項目を参照してください）。防御側のスクエアに複数のユニットがあるときは、最も防御力の高いユニットが戦います。攻撃側がスクエアにある最後のユニットを倒すと、戦闘で空いたこのスクエアが占領されます。ただし、そのスクエアに複数のユニットがあるときは、攻撃側はその時点のスクエアに留まります。

ユニット捕獲時の注意

砲撃型のユニット（カタパルト、カノン砲など）は捕獲可能です。ただし、実際に捕獲できるのはこれらのユニットを生産可能にする科学技術をすでに持っている場合だけです。つまり、あなたの文明がユニットの仕組みを理解していないと、これを捕獲しても利用できないということです。

撤退

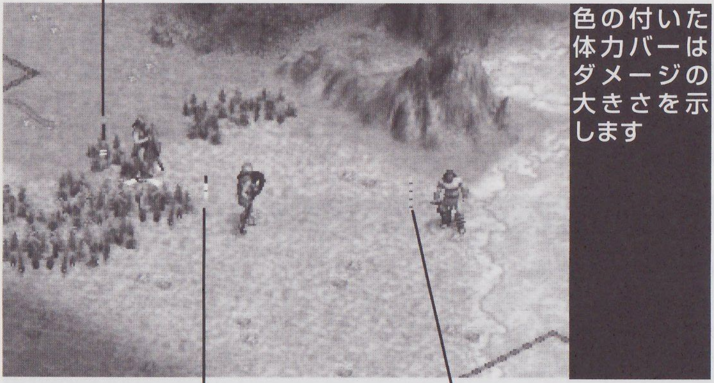
「戦いそして逃げるものは、生きて再び戦うことができる。」ゲームでこの格言を守るユニットは少数ですが、格言を守るユニットは資源を大切にする統治者にとって非常に役に立ちます。素早く移動できる地上ユニット（たとえば騎乗兵）が攻撃した場合、あるいは攻撃を受けた場合、このユニットは残りのヒットポイントが1になるまで戦い、最後には戦場から逃げていきます。もちろん、入れないスクエア（海や敵兵）に囲まれていた場合、どの方向にも進めないで撤退できなくなります。また、相手も動きの速いユニットの場合（敵も騎乗兵だった場合など）も、撤退はできません。



ヒットポイントとダメージ
ヒットポイントは各ユニットの横にある色の付いた体力バーで視覚的に示されます。体力バーの長さ（区切りの数）と色の両方に意味があります。ユニットが攻撃でヒットポイントを失うと、体力バーが短くなります。また、ユニットが完全な状態の3分の2程度の体力になると、体力バーは緑から黄色に変わります。さらに、ヒットポイントが3分の1になると、色は黄色から赤になります。

ヒットポイントは戦闘状況におけるユニットの相対的な持久力を表します。新たに生産したユニットは普通ヒットポイント3を持っています。古参兵のユニットには4、精鋭兵のユニットには5が与えられます。ヒットポイントが3のユニットは、3ポイントのダメージで破壊されます。

攻撃の後でも移動ポイントが残っているユニットは、通常通りに移動ができます。一部のユニットでは、再び攻撃することさえ可能です。ただし、たいていの場合、ユニットは攻撃が成功してもダメージを受けますので、戦いの間に休息を取ることをお勧めします。



回復
ダメージを受けたユニットはターンをスキップすることで（[スペースバー]）、時間をかけて回復できます。ターンの間ずっと都市にいれば、ユニットの回復が早くなります。また、ユニットが休息している都市に特定の改善があると、さらに速い回復が期待できます。古参兵ユニットを生み出す能力だけではなく、兵舎には地上ユニットを回復させる能力もあります。港では船舶ユニットを回復させます。空港と航空母艦は航空ユニットを回復させます。どの改善であっても、ダメージを受けたユニットは1ターンで完全な体力まで回復します。

他の文明の文化的な影響範囲にいる限り、ユニットは回復できないので注意してください（ただし、例外が1つあります。「第10章　七不思議」を参照してください）。航空母艦に搭載された航空ユニットも同じです。



地形による防御のボーナス

防御側のユニットがいる地形は、戦闘に影響を与えます。地形にはそれぞれに「防御値」があり、この地形で防御しているユニットに加算されます。こうしてユニットが攻撃に耐えられる確率がかなり高くなります。たとえば、平原に立っているユニット（防御値10）は、平らな地形から大きな戦術的優位を得られませんが、同じユニットでも険しい山に隠れた場合（防御値100）は、勝利する可能性がはるかに高くなります。全地形の防御値についての一覧は、「付録」を参照してください。

勝者の計算式

本質的に戦闘は動きの速いボクシングの試合に似ています。ユニットは1対1のラウンドを戦い、各ラウンドで負けたユニットのヒットポイントからダメージが減算されます。1つのユニットがすべてのヒットポイントを失うと、そのユニット自体が失われてしまいます。

戦闘で重要な係数は、戦っているユニットの攻撃力と防御力、ヒットポイント、古参兵や精鋭兵の存在、防御側がいる地形、スクエアにおける防御建築物の有無などです。これらの全係数を計算に入れるだけではなく、戦闘では確率という要素も加わります。状況によっては、勝敗が運に左右される場合もあります。ここでは、各係数の組み合わせを理解してもらうため、難しい計算式を1つ1つ説明することはしません。戦闘の各ラウンドで行われる計算は、単純な比較式として理解することができます。

攻撃の係数と防御の係数を合計し、この合計値と各ユニットの係数を比較すると、各ユニットのだいたいの勝率がわかります。たとえば、騎士（攻撃の係数4）が槍兵（防御の係数2）を攻撃する場合、係数の合計は6になります（4+2）。したがって、騎士には各ラウンドで66%の勝率（6分の4）が与えられます。

どちらかのユニットが体力バーを完全に失うまで戦闘は続けられます。敵の1ユニットが全ラウンドで勝ち続けて、まったくダメージを受けないこともあれば、お互いにユニットが順番にダメージを受けて、最後の勝者まで重症を負ってしまうこともあります。ほとんどの戦闘は、この両極端の中間の状態で決着します。

調整値の加算

地形による調整はどのように行われるのでしょうか? 地形による調整値は、合計を計算する前に関係する各係数に加算されます。たとえば、槍兵が都市の防壁に隠れている場合（ユニットの防御係数に50%が加算されます。上の例でいうと、槍兵の防御力が3となり、騎士の勝率は7分の4、槍兵の勝率は7分の3と計算されます。

特殊な戦闘の場合

現実の世界の能力やハンディキャップをよりリアルに再現するため、一部のユニットにはユニークな戦闘ルールや能力が与えられます。特殊な戦闘状況はいくつかありますが、それぞれに独特なルールがあります。以下で詳しく説明します。

■空中戦

制空ミッションに参加できるユニット（戦闘機など）しか、他の航空ユニットを攻撃できません。敵の航空ユニットが制空ミッションを行う航空ユニットの防御範囲に入ると、都市へのダメージを受ける前に、やって来た敵機を撃ち落すチャンスが得られます。もちろん、敵機が迎撃をかわしてミッションを遂行する可能性もあります。防



御側の航空ユニットは、都市改善から戦闘のボーナスを得られないので注意してください。対空ミサイル砲台でさえ、戦闘のボーナスとは関係ありません。

■砲撃

砲撃型のユニット（カタパルト、カノン砲、その他の全砲兵ユニット）と軍艦（フリゲート艦、マンノウォー、甲鉄船、駆逐艦、戦艦、イージス艦）には、射程距離にある目標を砲撃する能力があります。砲撃とは、防御側のユニットと同じスクエアに入る必要がない攻撃方法です。したがって、これは「遠隔攻撃」または「長距離攻撃」と呼ばれます。攻撃側にはダメージを受ける危険がありません。

砲撃は敵軍のユニットだけではなく、目標地点にあるすべての物にダメージを与えます。放ったすべての発射物は要塞や都市の防壁など防御建築物にダメージを与え、軍事ユニットを破壊します。また都市の人口を減らしたり、都市改善も破壊したりします。

戦闘機や爆撃機の空爆も、この砲撃と同じような威力があります。

■都市の防御能力

都市や大都市の中に入るだけで、ユニットに防御ボーナスが与えられます。都市の人口が多くなるほど、そこを本拠としている、または駐屯している軍事ユニットの防御力が強くなります。

防壁があると、町（人口が6単位以下）にいるユニットの防御力が50%増加します。このボーナスが適用されるのは、地上ユニットから攻撃を受けた場合です。ただし人口が7単位以上の都市の場合、ユニットは防壁のボーナスを得られないので注意してください。沿岸要塞の場合は、都市のあらゆるユニットの艦砲射撃に対する防御力が50%増えます。また沿岸要塞は、通過していく敵軍の船を砲撃することができます。

■要塞

要塞にいるユニットには大きなボーナスが与えられます。要塞に駐屯中のユニットは防御力が50%増えます。建設の技術を発見すると、どの地形スクエアでも労働者ユニットで要塞を建設できます（都市スクエア、海スクエアを除きます）。

■海上封鎖

交戦状態にあるときは、敵国を海上封鎖で封じ込めることができます。敵国の港を囲む海上の全スクエアに軍艦を配備すれば、交易が停止されます。海峡に軍艦を配備しても、同様の効果を狙えます。

■核攻撃

核兵器の発射は、航空ユニットの爆撃ミッションで標的を狙うのと同じ方法で行います。目標地点と周辺のスクエアにある全ユニットは、その国籍に関わらず（つまり、敵も味方も同様に）、わずか50%の確率でしか生き残ることができません。また攻撃を受けた都市では、人口の半数が失われてしまいます。核攻撃に対する防御は、小七不思議である「戦略ミサイル防衛」で行います。



開拓者と労働者

開拓者は大きな可能性を秘めた冒険的な市民です。独力で国土を切り拓くので、あなたの文明にとって重要な役割を果たします。彼らは新しい都市を建設しますが、これは他のどんなユニットにもできない重要な仕事です。

土木技師として働く労働者は、帝国の利益のために地形を改善します。最初、彼らの技術はかなり限られたものですが、あなたの文明が科学技術を発見するにしたがって、技能や機材も優れたものになっていきます。

開拓者と労働者を生産する方法は、他のユニットと同様ですが、1つだけ相違点があります。これらのユニットが完成すると、生産した都市の人口が労働者の場合は1単位、開拓者の場合は2単位減少します。これは、これらの市民が町を出る移住者となることを意味します。

都市の建設と編入

新しい都市を建設したいときは、開拓者を目的の場所に移動して[都市を建設]をクリックするか、[B]キーを押します。ユニットで表現している人々が新しい都市の最初の住民となるため、ユニット自体はこれで消滅します。

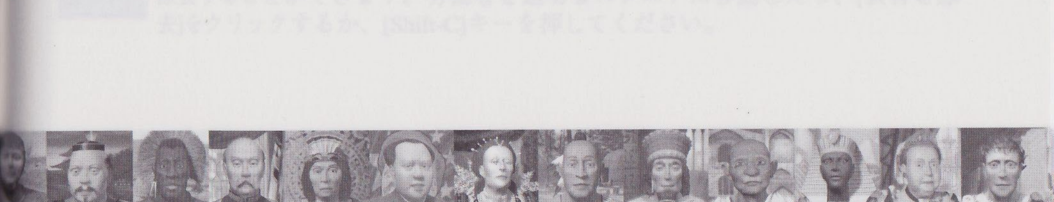
これと同じ命令を使い、既存の都市の人口を増すことができます。開拓者や労働者を既存の都市に移動して、[定住]をクリックしてください（または[B]キーを押します)。これでこのユニットは都市に編入されます。労働者で人口が1単位増え、開拓者では2単位増えます。

土地の改善

労働者は国内の各地に、農業や工業に関連したいくつかの改善施すことができます。改善する地形によって、この作業にはかかるターン数は異なります。特定の技術を獲得しないと取りかかれない改善もあります。地形の改善は労働者にしかできません。

チームワークがあれば、これらのユニットの作業は速くなります。つまり、複数の労働者を使って作業を短縮できます。たとえば、2つの労働者で同時に作業させると半分のターン数で済み、3つの労働者であれば、3分の1のターン数で作業を終わらせることができます。

労働者は、特定の地形スクエアに何度でも新しい改善を施すことができます。その時々の需要に応じて、森の除去、灌漑、植林、森の除去、公害の除去（汚染からの回復)、植林といった具合に、土地は何度でも改善することができます。場合によっては、必要な命令ボタンが通常の場所に表示されないことがあります。これはその時点、そのスクエアでこの作業を実行できないということです。たいていの場合、前提となる他の改善を行うと後で目的の改善が可能になります。たとえば、密林のスクエアでは灌漑ができません。灌漑を行いたいときは、まずこのスクエアを平原に変える必要があります。



すべての改善を1つの表にまとめました。この表に、行う作業、ショートカットキー、必要な科学技術（前提条件）、この改善で利益が得られる地形の種類を示します。各作業については表の後で詳しく説明します。

命令	作業	ショートカットキー	必要な科学技術	土地の条件
	灌漑（淡水のある）	I	-	砂漠、草原、平原、氾濫原
	灌漑（淡水のない）	I	電気	砂漠、草原、平原、氾濫原
	森林の開拓	Shift-C	-	森林
	ジャングルの開拓	Shift-C	-	密林
	要塞を建設	Ctrl-F	建設	陸地の全スクエア
	鉱山を建設	M	-	砂漠、丘陵、山岳、平原、草原
	植林	N	工学	草原、平原、ツンドラ
	公害の除去	Shift-C	-	公害のある陸地の全スクエア
	道路を建設	R	-	陸地の全スクエア
	鉄道を建設	Shift-R	蒸気機関	道路のスクエア
	植民地を建設	B	-	陸地の全スクエア
	都市に灌漑	Ctrl-I	-	(自動化)
	道路	Ctrl-R	-	陸地の全スクエア
	鉄道	Ctrl-Shift-R	蒸気機関	陸地の全スクエア
	道路から植民地へ	Ctrl-B	-	陸地の全スクエア
	交易網	Ctrl-N	-	(自動化)



灌漑



灌漑を行うと都市の農業生産力が向上します（選択している政治体制によって利用できる改善が制限されます。詳細については「第12章　帝国の管理」の「政治体制」を参照してください）。地形スクエアの一辺または一角が淡水と接して（川が流れている地形、淡水の湖がある地形、灌漑された他のスクエアと接している地形など）、これらは感慨いなければなりません。都市のスクエアまで灌漑を広げるため、都市と直接接していないスクエアを灌漑しなければならない場合があります。しかし、電気を発見すれば、淡水のないスクエアでも労働者で灌漑が行えるようになります。労働者を灌漑したいスクエアに移動したら、[灌漑]をクリックするか、[I]キーを押してください。

労働者でスクエアを灌漑し、労働者が現在いる場所から最寄りの都市まで各スクエアに灌漑を広げたいときは、[Ctrl-I]キーを押します。

ジャングル、もしくは森林の開拓





特定の地形で行う開拓は、低い技術で労働力にまかせて行う地形改善です。これが可能なのは一部の地形に限られています。除去を行うと、木の生い茂った地形の移動コストが低くなり（防御のボーナスは減りますが）、灌漑などさらに進んだ改善も可能になります。状況によって、灌漑ができるように森林の除去が必要とされ、また貴重な資源を回復するために植林が必要とされます。労働者を適切なスクエアに移動したら、[除去]をクリックするか、[Shift-C]キーを押してください。

要塞を建設



都市ではない地形を守る場合は、要塞の建設が不可欠です。防壁の改善が都市を守るユニットにボーナスを与えるように、要塞も地方や辺境のユニットに防御のボーナスを与えます（詳細については「戦闘」を参照してください）。労働者を適切なスクエアに移動したら、[要塞を建設]をクリックするか、[Ctrl-F]キーを押します。

鉱山を建設



鉱山を建設すると、そこにある天然資源を最大限に開発できます。これでスクエアから得られるシールド数が増えます。労働者を適切なスクエアに移動したら、[鉱山を建設]をクリックするか、[M]キーを押してください。

植林

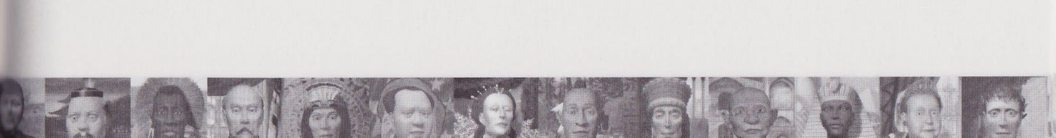


この命令をクリックして樹木のないスクエアに木を植えます。これで通常は、そのスクエアの地形タイプが改善されます。労働者を適切なスクエアに移動したら、[植林]をクリックするか、[N]キーを押してください。

公害を除去



公害を除去してスクエアの汚染を取り払うと、そのスクエアのもともとの（公害発生前の）生産力が回復します。産業汚染と核汚染の両方を洗浄作業で除去することができます。労働者を適切なスクエアに移動したら、[公害を除去]をクリックするか、[Shift-C]キーを押してください。



道路を建設



移動中のユニットが道路のあるスクエア間で移動すると、そのスクエアの移動コストが3分の1に減ります。また、そのスクエアの商業収入も増えます。労働者を適切なスクエアに移動したら、[道路を建設]をクリックするか、[R]キーを押してください。

労働者が現在いる場所から他のスクエアまで道路をつなぐときは、[Ctrl-R]キーを押します。[移動]命令のときと同じ方法で、目的地のスクエアを選んでください。

また、長期間にわたるプロジェクトに労働者を割り当てることができます。具体的には、国境内のすべての都市とすべての天然資源を結ぶ完全な道路網を建設します。この野心的なプロジェクトに取りかかりたいときは、[Ctrl-N]キーを押してください。

鉄道を建設



移動中のユニットが鉄道のあるスクエア間で移動すると、スクエアの移動コストがなくなります。また鉄道は、灌漑と鉱山の両方の生産力を高めます。鉄道を建設できるのは、既に道路がある場所だけです。さらに、鉄道には鉄と石炭の両方が必要です。労働者を適切なスクエアに移動したら、[鉄道を建設]をクリックするか、[Shift-R]キーを押してください。

労働者が現在いる場所から他のスクエアまで鉄道をつなぐときは、[Ctrl-Shift-R]キーを押してください。[移動]命令のときと同じ方法で、目的地のスクエアを選んでください。

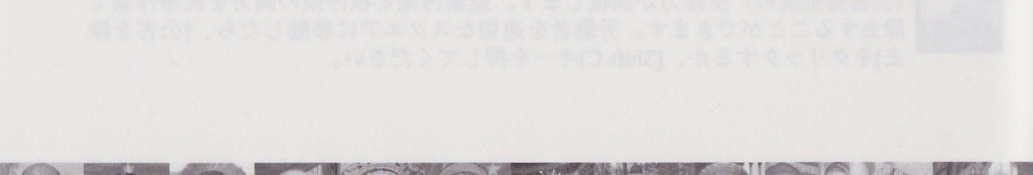
入植地を建設



都市を建設した後、その都市圏からわずか数スクエア先に、またとない戦略資源や贅沢品があると気付くことがあるでしょう。都市の影響範囲が広がって資源が支配下に入るのを、ただじっと待っているわけにはいきません。これらの資源はすぐにでも手に入れる必要があります。使用できる労働者があれば、入植地を建設してこの問題を解決できます。

入植地は都市ではなく、特別な目的を持った小さな集落です。入植地と結ばれたすべての都市では、入植地のスクエアにある戦略資源や贅沢品を利用することができます。労働者を適切なスクエアに移動したら、[入植地を建設]をクリックするか、[B]キーを押してください。

労働者が現在いるスクエアから入植予定地まで道路を建設し、この道路の後に植民地を建設する場合は、[Ctrl-B]キーを押します。[移動]命令のときと同じ方法で、目的地のスクエアを選んでください。



自動化された労働者

労働者に1つ1つ命令するのが面倒な場合は、コントロールを部下に任せることができます。[労働者を自動化]をクリックして（または[A]キー）、しばらくの間ユニットを「自動」モードにします。自動化されたユニットは都市の周辺で地形を改善したり、都市の間に道路を建設しようとします。自動化された労働者の作業をその時点で最も近い都市に限定したいときは、[Shift-I]キーを押します。[Shift-A]キーを押すと、自動化された労働者は既存の改善を置き換えようとはしません。たとえば、[Shift-A]キーを押しても、自動化された労働者は灌漑した砂漠に鉱山を建設しません。

探検隊

探検隊は非軍事ユニットで、そこに道路があるかのようにすべての地形を移動できます。つまり、スクエア間で移動するのに3分の1の移動コストしか必要ありません。彼らは勇敢で十分な資材も整っているため、新しい大陸に分け入ってはるか大陸の辺境地に至るまで迅速に発見できます。ただし、開拓者や労働者と同様、探検隊には自衛する手段がないため、軍事ユニットに捕獲される危険もあります。

蛮族

蛮族とはライバルの文明に属していない好戦的な少数部族のことです。いつでも彼らは白いユニットで表示されます。ゲームの初期設定では蛮族の有無や出現の頻度を設定できます。文明が拡大して発展が始まると、蛮族が定期的に登場します。彼らは大陸のどの文明にも統治されていない集落からやって来ます。蛮族はユニットに襲いかかり、都市で略奪を働きます。

蛮族は統治者が決まっていない地域ならどこにでも現れるので、常に少なくとも1つは軍事ユニットを置き、都市を守ることが重要です。蛮族（および敵国のユニット）は無防備な都市に無抵抗のまま侵入できます。

蛮族は全文明の影響範囲から外れた地域で登場します。つまり、どの文明とも同等の距離を保って現れるのです。したがって、大陸で都市のネットワークを広げていくと、蛮族の脅威が最終的になくなります。なぜなら、大陸全体が遅かれ早かれ文明化されていくからです。

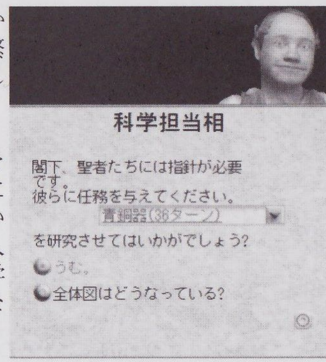
蛮族の集落を見つけて攻め込むと、その部族の脅威を完全に取り除くことができます。集落を破壊すると、それ以降ユニットは生まれません（ただし、集落からすでに外に出ているユニットはそのまま存在し続けます）。また集落では必ず蛮族の残した金が戦利品として手に入ります。



第9章
文明の科学技術



「人類に秘められた聖なるきらめきの中でも、その高潔さの最も偉大な証は、人類が自然科学を追及し、研究してきたことだ。」



長年にわたって人類が思いがけず科学技術を続けるなかで、数々の文明が興亡を繰り返してきました。文明の繁栄や滅亡は、それらがどんな知識を獲得したのか、そしてそれをどのように活用したかによって決まります。

多くの場合、新しい知識を最初に獲得した文明がこれを活用して優位に立てます。しかし、新しい発明を最初に手に入れておきながら、その戦略的な利用に失敗している例も多くあります。社会が新しい知識を発見して導入するペースは、社会の仕組み、経済的な仕組み、地政学的な位置、リーダーシップ、競争の激しさなど、様々な要素で決定されます。<画面写真P26上>

発展が必然的なもの、あるいは望ましいものという概念は、比較的最近の考え方に入ります。人類の歴史のほとんどにおいて、発展のペースはあまりに遅いため、人々はほとんどそれを認知できませんでした。しかし、産業革命以降、科学技術と変革のペースが劇的に加速化しました。こうして現在では、急速な変化は当然と考えられているのです。



科学研究は文明の知的成長を促す原動力です。各都市がターンごとに生み出す科学研究力は、研究に費やす資金、具体的には都市で得られる全商業収入における比率で示されます。この比率は、内政担当相画面にある[科学研究レート]のコントローラーで調整できます。このコントローラの操作は文明全体を対象とします。研究達成率が低いと科学技術を発見するペースが遅くなり、比率が高いと早く発見できます。

文明を科学技術させるには、科学の研究値を蓄積する必要があります。帝国内で行っている科学研究にかかる費用は、内政担当相の報告書に一覧で表示されます。文明で発見する新しい科学技術には、それぞれ一定の科学研究値が「コスト」としてかかります。文明が発展してさらに高度な技術になると、必要な研究資金も高額になります。科学担当相画面では、すでに所有している科学技術、科学者が現在研究している科学技術、すでに設定した将来の研究計画が表示されます。新しい科学技術を発見すると、ほとんどの場合、新しいユニット、新しい都市改善、新しい七不思議の生産、などが可能となります。

また、ほとんどの新しい科学技術は研究分野を広げてくれるので、さらなる発見につながります。フローチャート、ウェブ、ツリーなど、様々な図式で科学技術同士のつながりを理解できます。理解すべき重要なポイントは、それぞれの科学技術が更なる科学技術の研究を可能とする土台だという点です。最終的にはSFの世界にまで研究を広げられます。発見した未来の科学技術はボーナスポイントとして最終的なスコアに加算されます。この点については以下の「未来の技術」で説明します。

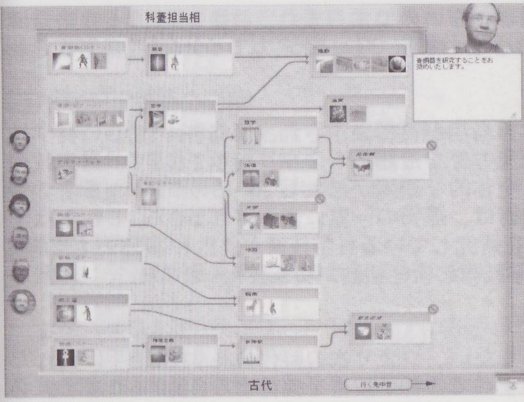
研究値の蓄積は、科学技術を得るための唯一の方法ではありません。少数部族との接触でも新しい科学技術が得られます。また他の文明と交渉して、科学技術を与えたり受け取ったりすることも可能です。詳細については、「第13章　外交と交易」で説明します。

文明の科学技術により、新しい時代の幕開けが実現します。次の時代に属している科学技術を研究したいときは、前の時代の重要な科学技術をすべて獲得しなければなりません。もちろん、その時代の全科学技術を獲得するまでは最大限の努力が要求されます。

科学技術系統ツリーを進む

あなたの文明で研究値を蓄積し始めると、研究すべき新しい科学技術を選択するよう、科学担当相が求めてきます。科学担当相は研究すべき分野を提案してきますが、この選択肢を受け入れるだけではなく、必ず確認するようにしてください。推奨された科学技術の右側にある矢印をクリックすると、ドロップダウンリストが表示されます。その時点で研究できる科学技術が表示されるので、適切な科学技術を選びます。必要な科学技術がリストにあれば、それを選んでください。リストにないときは、[全体像]オプションを使って科学担当相画面を開きます。





技術系統
ツリー

科学担当相画面では、研究できる分野が、フローチャートで表示されます。つまり、このチャートではその時点で可能な研究分野だけではなく、将来可能となるすべての研究分野も全体像として示されます。画面の下方にある矢印を使えば、科学的発見のそれぞれの時代を表示できます。また、科学技術の名前を右クリックすると、シヴィロペディアでその科学技術の詳細を確認できます。ユニット、改善、七不思議についての情報も、クリックするだけで表示されます。

最も興味深い科学技術が決まったら、それをクリックしてください。この最終的な研究目標に達するためには、前提条件となる科学技術がいくつか必要ですが、これらがすべて自動的に選択されて待ち行列に設定されます。他の命令を与えない限り、科学者は研究目標に達するまで、この方針に従って研究を進めます。

次に研究したい科学技術があるのに、これが最終目標を目指すラインから外れている場合があります。しかし、この状況も問題にはなりません。科学技術ごとに、独自の研究待ち行列を設定できるからです。ある科学技術を選んだ後、[Shift]キーを押したながら別の科学技術を選んでください。これで大丈夫です! 複数の科学技術を選択できるので、科学者が他の科学技術に気を取られて方針から逸脱すると心配する必要はありません（このような場合でも、科学技術を発見する度に確認を求められます。あなたの方針が変わっているといけないからです）。

次の研究プロジェクトを選択すると、科学者は新しい科学技術を獲得するまで、あるいは研究対象を変更するまでその研究を続けます。そう、あなたは進行中の研究を中断できるのです。科学担当相画面を表示して研究者に割り当てたい新しい科学技術をクリックすると、彼らの研究努力がこの科学技術に振り向けられます。もちろん、研究対象を変更すれば、彼らが断念した科学技術の研究成果はすべて失われます。

研究が終わると、主任研究員が発見を知らせてきます。新しい科学技術でこれまで知らなかった戦略資源が使用可能になると、ワールドマップにこの資源が表示されます。都市画面の生産メニューがすぐに変更されて、この科学技術で利用可能になった新しいアイテムが追加されます。ただし、都市によって生産できない場合もあります。では、アイテムが生産できないのはどのような状況でしょうか? たとえば、内陸部の都市は船を生産することはできません。したがって、海に関連した科学技術を発見しても、



船のユニットは生産メニューに追加されないのです。また、前提条件となる戦略資源（騎乗型ユニットの馬など）を確保できない都市でも、特定のアイテムを生産することはできません。

新しい科学技術を獲得すると、科学担当相が再び表示され、研究すべき新しい科学技術を選ぶよう（またはそれまでの研究方針を追認するよう）指示されます。選択肢の一覧は新しい発見の度に更新され、全体的な知識が拡大しているのがわかります。少数部族との接触や外交で得た科学技術は、選択の一覧に表示されません。これらはすでに獲得したからです。科学者が現在研究している科学技術が偶然手に入ったときは、科学担当相によってすぐに新しい科学技術に研究活動が切り替えられます。

任意選択の科学技術

ある科学の時代から次の時代へと移りたい、つまり次の時代の科学技術を手に入れたい場合、その時代で可能なほとんどすべての科学技術を獲得する必要があります。必要とされないのは、以下のような任意の科学技術だけです。

古代

・騎乗
・文学
・君主政治
・共和制

中世

・騎士道
・民主主義
・経済学
・自由芸術
・職業軍人
・音楽理論
・航海術
・活版印刷

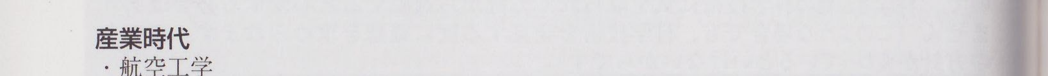
産業時代

・航空工学
・揚陸作戦
・共産主義
・スパイ活動
・ナショナリズム
・公衆衛生

これらの科学技術は不可欠ではありませんが、確実に役に立ちます。多くの場合、任意選択の科学技術は大七不思議の建設を可能にします。

未来技術

科学者が科学技術をすべて発見すると、彼らは未来の科学技術を研究できます。まだ明らかになっていないこれらの科学技術は、「未来技術」と総称されます。未来技術を1つ発見できるだけの研究値が蓄積されると、別の新たな研究を開始できます。発見し



た未来の科学技術はそれぞれ最終的なスコアに加算されます（最終的なスコア合計を引き上げる方法については、「第14章　勝利」の「スコア」を参照してください）。

特殊な科学技術の影響

いくつかの科学技術は、生産可能な新しいユニットや改善に影響を与えます。ここでは、これらの影響について簡単に説明します。またシヴィロペディアでは、各科学技術の影響について詳細に説明しています。

古代の科学技術

建設：労働者が要塞を建設できるようになります。

鉄器：戦略資源の鉄がワールドマップに表示されます。

地図製作：地図を交換できるようになります。

車輪：戦略資源の馬がワールドマップに表示されます。

筆記：大使館を設立できるようになります。相互通行条約、軍事同盟、交易協定を他の文明と締結できます。

中世の科学技術

天文学：近海のスクエアを越えて交易ができるようになりますます。

工学：労働者で植林が可能になります。橋を建設する知識が得られるので、川に橋と道路を渡して移動のボーナスが得られます。

火薬：戦略資源の硝石がワールドマップに表示されます。

電磁気学：外洋のスクエアを越えて交易ができるようになります。

航海術：外洋のスクエアを越えて交易ができるようになります。

産業時代の科学技術

電気：労働者は水源が無くても灌漑ができるようになります。

ナショナリズム：相互防衛条約や交易禁止を締結できます。またナショナリズムで経済を活性化したり、市民を徴兵して軍事ユニットを編成できます。

石油精製：戦略資源の石油がワールドマップに表示されます。

共通規格：戦略資源のゴムがワールドマップに表示されます。労働者の労働効率を2倍にします。

蒸気機関：労働者が道路を鉄道にアップグレードできるようになります。戦略資源の石炭がワールドマップに表示されます。



現代の科学技術

核分裂：戦略資源のウランがワールドマップに表示されます。

ロケット工学：戦略資源のアルミニウムがワールドマップに表示されます。



第10章
七不思議



「統治者の偉大さはこの世に残した記念碑でわかる。」

世界の七不思議（大七不思議または小七不思議）は、人々の畏敬を呼び起こす壮大な偉業です。これは普通、工学、科学、芸術の偉大な業績であり、歴史上の画期的な事件となります。長い歳月をかけて文明が発展すると、いくつかの科学技術が重なり、世界の七不思議を建設できるようになります。大七不思議や小七不思議は文明にとって特別な記念碑とされ、永遠の栄光やその他の恩恵を所有者に与えます。

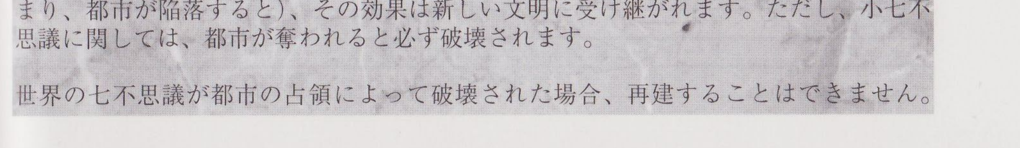
七不思議の概念

どちらの七不思議もあなたが建設できる建造物（または業績）ですが、これらは特別な都市改善です。都市改善と違う点は、大七不思議は唯一無二の存在であり、一度建設すると他の都市では手に入れられないことです。ただし、小七不思議は唯一無二ではなく、どの文明でも1つずつ獲得できます。

大七不思議と比べ、小七不思議は唯一無二であるわけでもなく、それほど大きな恩恵が得られるものでもないため、1つの文明に限定する（つまり、ゲームの面白みを半減する）べきでないと見なされているのです。大七不思議には都市改善と同じように、前提条件となる科学技術があります。これとは対照的に、小七不思議は文明が特定の業績を達成することで可能にされます。すべての文明が同じ小七不思議を建設できますが、まずは前提条件の業績を達成しなければなりません。

すべての七不思議は、それを所有する文明に特別な恩恵をもたらします（七不思議についてはシヴィロペディアで確認できます）。大七不思議が他の文明に奪われると（つまり、都市が陥落すると）、その効果は新しい文明に受け継がれます。ただし、小七不思議に関しては、都市が奪われると必ず破壊されます。

世界の七不思議が都市の占領によって破壊された場合、再建することはできません。



その効果は永遠に失われてしまうのです。また、いくつかの七不思議は時代とともに栄光の輝きを失います。古代の人々を魅了した建造物や業績が、現代の人まで魅了するとは限りません。また、後世の発展によって古い七不思議の効果が失われる場合もあります。ただし、七不思議を破壊しない限り、七不思議の文化的な効果は長期にわたって続きます。

七不思議の建設

大七不思議を建設できるのは、前提となる科学技術を発見し、まだその七不思議が世界のどこにもない場合だけです。七不思議はどんな都市でも建設でき、同じ都市でいくつでも建設できます。

自国の都市で大七不思議を建設しており、その七不思議が別の文明で完成してしまった場合、それまで蓄積していた生産値を別のアイテムに振り向けなければなりません。余ったシールドは失われるので、アイテムは慎重に選択してください。

壮大であればこそ恩恵もありますが、それだけに七不思議の建設は時間がかかります。その都市で得られるシールドを超えて、七不思議の建設を早く終わらせたい場合、1つだけ例外的な解決方法があります。それはリーダーを使う方法です。それ以外の方法では、七不思議の建設を短縮することはできません。

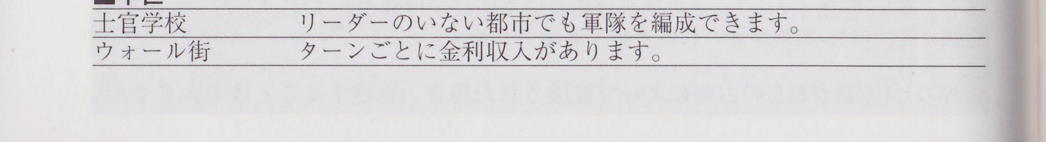
七不思議の破壊

大七不思議は敵軍がその都市を占領しても破壊されません。ただし、七不思議がある都市が消滅した場合、七不思議も失われ、二度と手に入らなくなります。

七不思議の効果

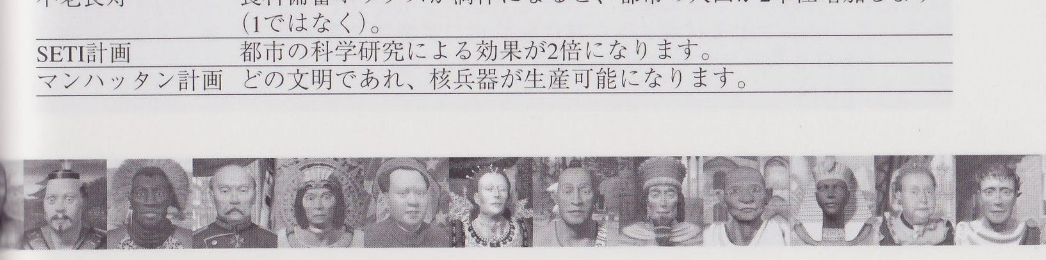
七不思議には固有の効果と普遍的な効果があります。固有の効果については、シヴィロペディアまたは以下の表で確認できます。七不思議を持っている文明の栄光、そして文化的な獲得ポイントは、このような偉大な業績で与えられる普遍的な効果です。特に重要なのは、新しい科学技術によって七不思議の固有の効果がなくなっても、これらの効果は残るということです。

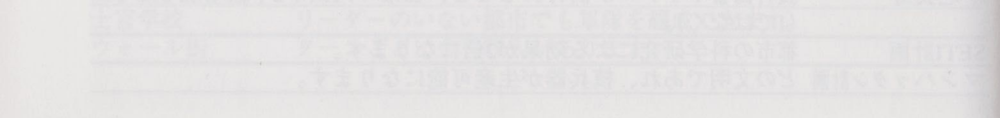
小七不思議	効果
■古代	
紫禁城	第2の首都ができたかのように汚職が減ります。
ギルガメッシュ叙事詩	リーダーが登場する可能性が高まります。
溶鉱炉	都市の生産力を100%高めます。
■中世	
士官学校	リーダーのいない都市でも軍隊を編成できます。
ウォール街	ターンごとに金利収入があります。



■産業時代	
戦場医療	軍事ユニットが敵の領土でも回復できます。
諜報機関	スパイ活動ミッションが可能になります。
ペンタゴン	軍隊の規模を大きくできます。
■現代	
アポロ計画	宇宙船のコンポーネントを生産できます。
戦略ミサイル防衛	ICBMの攻撃を阻止できる可能性が生まれます。

大七不思議	効果
■古代	
ロードス島の巨神像	商業収入がある全スクエアに1単位の商業が追加されます。
アレクサンドリア図書館	すでに接触した他の2つの文明から、既知の科学技術をすべて獲得できます。
ファロス灯台	ガレー船は近海のスクエアを安全に航行できます。 すべての船舶ユニットに移動ポイント1が加算されます。
万里の長城	全防壁の防御ボーナスが2倍になります。 蛮族に対するユニットの攻撃力が2倍になります。
空中庭園	建設した都市の現状に満足している3単位の市民を幸せいっぱいにし、他の都市では1単位の市民を幸せいっぱいにします。
アポロ神殿	住民を幸福にする効果が、自国にある全寺院で2倍になります。
ピラミッド	同じ大陸にある自国の全都市に穀物庫が設置されます。
■中世	
アダム・スミスの自由貿易	交易に関連するあらゆる都市改善の維持費が不要になります。
コペルニクスの天文台	建設した都市の研究能力が2倍になります。
J.S.バッハの大聖堂	同じ大陸にある全都市で、不満を持つ2単位の市民を現状に満足させます。
レオナルド・ダ・ヴィンチの工房	ユニットをアップグレードする費用が50%削減されます。
マゼランの探検航海	すべての船舶ユニットに移動ポイント1が加算されます。
ミケランジェロの教会	すべての聖堂で住民を幸せいっぱいにする効果が2倍になります。
ニュートンの学士院	建設した都市の研究力を2倍にします。
シェイクスピアの劇場	不満を持つ8単位の市民を現状に満足させます。
孫子の兵法	全都市で兵舎の効果が得られます。
■産業時代	
フーバーダム	水力発電所の効果を同じ大陸にある全都市に与えます。
国際連合	外交による勝利を実現します。
進化論	2つの科学技術が無償で与えられます。
普通選挙権	全都市で厭戦感情を緩和します。
■現代	
ガンの治療法	各都市で不満を持つ1単位の市民を現状に満足させます。
不老長寿	食料備蓄ボックスが満杯になると、都市の人口が2単位増加します(1ではなく)。
SETI計画	都市の科学研究による効果が2倍になります。
マンハッタン計画	どの文明であれ、核兵器が生産可能になります。





第11章
都市の管理



「都市は恋人と同じである。大切に扱い、甘やかすことがなければ、求めに応じてくれる。」

都市毎に、独自の資源や要求があります。したがって、都市の管理はその都市ごとに変わってきます。都市を管理するときは、いくつかの目標を念頭に置くべきです。たとえば、人口増加の管理、経済開発（食料や資源）で得られる利益の最大化、研究や国庫を支える商業による増収、役立つユニットや改善の建設などが目標となります。これらの目標はすべて、市民の満足度を高く維持し、内乱を避けながら達成しなければなりません。都市の発展と繁栄を実現したいのであれば、経済的な実績と経済基盤やサービスに対する市民の要求のバランスを取る必要があります。

都市管理の概念

都市の規模が大きくなると、人口が増加してパン（食料）、シールド、商業が増えます。都市の管理では、これらの資源を利用可能な生産アイテムに変える方法を理解します。詳細については「都市画面」を参照してください。

パンは住民の食料です。住民がターンごとに消費する量を上回る食料が生産される場合、余った食料は食料備蓄ボックスに備蓄されます。このボックスがいっぱいになると、住民表示に1単位の人口が追加されて都市の人口が増加します。住民を養えるだけの食料がターンごとに都市で生産されていない場合、不足分が原因で食料備蓄ボックスから食料が減っていきます。このボックスが空になると1単位の市民が住民表示から引かれて、都市の人口が減ってしまいます。

すでにプレイの経験があるプレイヤーならお気付きでしょうが、出身地の都市から軍事ユニットにシールドを払う必要がなくなりました。軍事ユニットの維持費は国庫から出されます。また、開拓者と労働者に出身地の都市から食料を出す必要もありません。他のユニットと同じように、これらのユニットは国庫の資金で維持されます。



シールドが多いほど、産業の生産能力が高まります。都市でシールドが生産されると、これらのシールドは生産ボックスに蓄積されます。生産ボックスがいっぱいになると、都市は何らかのアイテムを生産します。都市ではユニット（開拓者、戦士などマップ上を動くもの）、都市改善（図書館や上水道など都市の施設）、世界の七不思議（ピラミッドやファロス灯台など、建設した文明に大きな効果を与えるもの）の3種類を「生産」できます。選択した政治体制の他、宮殿とその都市の距離がシールド生産に影響を与えます。生産能力が無駄に失われることも多くあります。生産能力の損失については、「第12章　帝国の管理」の「帝国管理の概念」を参照してください。

商業によって経済基盤を支えるのに必要な税収が得られます。これで軍隊や科学研究の費用をまかないます。さらに設定した税率に基づいて、商業収入は配分されます。つまり、税収の何割を科学研究にあて、娯楽に何割をあてるかを管理します。維持費（ユニットおよび都市改善）とその他の支出を差し引いた後、残りの資金は国庫に入れられます。また、商業収入の一部は汚職によって失われます。現在の政治体制と首都との距離が、その都市の汚職のレベルを決定します。汚職については、「第12章　帝国の管理」の「帝国管理の概念」を参照してください。

住民表示では都市の人口以外の情報がわかります。ここには市民の国籍や幸福度といった一般的なレベルも表示されます。市民のアイコンは幸せいっぱい、現状に満足、不満、レジスタンスという4つの異なる状態を示します。都市の建設時は、現状に満足した市民で始まります。人口が増えると一部の市民が不満を抱きます。不満を持つ市民と幸せいっぱいの市民のバランスを取らないと、その都市で内乱が発生します。内乱はそれ自体が不穏な行動であるばかりでなく、それにともなうあらゆる災難をもたらします。他国の都市を占領すると（通常、自国の都市を取り戻した場合は例外）、一部の住民があなたの統治に抵抗します。あなたが相手国と和睦するか、「武力で鎮圧」して文化の共有や仕事への復帰を決意させるまで、彼らの抵抗は収まりません（いずれにせよ、住民の国籍は変わりません）。

現時点では、市民の幸福度を高められる方法を知っておかなければなりません。たとえば、寺院や聖堂など、特定の都市改善を建設する方法（以下の「都市改善」を参照）、軍事ユニットを駐屯させる方法（憲兵隊については以下の「治安の回復」を参照）、都市で購入できる贅沢品を増やす方法、娯楽に使う金額を増やす方法（詳細については「第15章　参照資料：各画面の説明」の「住民表示」を参照）などがあります。

人口増加

都市の人口を増加させることは重要です。なぜなら、市民が増えることで文明に対する貢献度が高まるからです。労働に使えるスクエアがなくなるまで、市民が増える度に、都市圏に新しい生産用地が増えます。生産に使えるスクエアがなくなると、新しい市民は専門家になります。したがって、人口増加で経済力が拡大し、同時に文明の力も強化されます。人口は文明のスコアを決める主要な要素であり、どれだけうまく統治できたかを計る尺度でもあります。

・街は人口6単位以下です。



・人口が7～12単位になると都市になります。

・人口が12単位を超えるとメトロポリスになります。

資源開発

周辺の土地で働いている都市の市民は、都市圏にある経済的な資源を利用します。文明の要求によって、特定の都市で他のどんな資源よりも、工業生産能力を高めたいという場合があります。また税収を増やしたい場合もあるでしょう。さらに、急激な人口増加が最も重要という状況も出てきます。

都市画面で市民の労働力を配分し直すと、都市の生産能力を操作できます。地形スクエアに都市の資源アイコンが表示されている場合、市民がそこで働いていることがわかります。これらのスクエアをクリックすると、その市民に労働を中止させてエンターテイナーに変えることができます。空になった同じ地形スクエアをクリックすると、エンターテイナーが再び労働に戻ります。都市画面で市民が働く場所を変えてみれば、その都市の食料、資源、商業の生産を最大限に高めたいときの最適な割合がわかるでしょう。

住民表示で市民をエンターテイナーに変えると、1単位の市民の幸福度が高まります。幸福度の変化については、後述の「幸福度と内乱」を参照してください。

税収

国庫に蓄えられる商業収入の割合は、内務担当相画面で設定した科学研究と娯楽の比率で決まります。では、なぜ税収が必要なのでしょうか?

・維持費のかからないユニットは例外的な存在であり、それ以外のユニットには維持費を支払うための資金が必要です（維持費の有無は政治体制で決まります。「第12章　帝国の管理」の「政治体制」を参照してください）。

・都市に建設した多くの改善にも、ターン毎の維持費が必要です。

・状況によっては、お金を支払ってアイテムの生産を即座に完了させることができます（後述の「緊急生産」を参照）。

・敵国の都市を寝返らせることを目的をした政治宣伝を行うときは、スパイ活動に資金を投入しなければなりません（「第13章　外交と交易」の「スパイ活動」を参照してください）。

・最後に重要なポイントですが、隣国と交渉する場合、現金は相手を動かすテコとして非常に役立ちます（「第13章　外交と交易」の「対外交渉」を参照してください）。

全都市の合計税収から研究費と娯楽費を引いた金額が、改善と軍事ユニットの合計維持費よりも少ないと、国庫には資金が貯まりません。すべての都市を黒字にする必要はありませんが、文明全体の支出をカバーできるだけの利益を全体的に上げていかないと、赤字分を補うことができずに国庫が破たんしてしまいます。黒字か赤字かを知るには、情報ボックスの国庫表示、または内務担当相画面で確認できます。



地形やその他の要因により、都市によっては生産に適していない場合があります。しかし、このような状況でも、商業の優れた中心地として、多くの税収を生み出すことが可能です。その場所でこれ以上新しいアイテムを生産する必要がなくなったら、「富」を生産してシールドを金に変えてください。都市から直接富を引き出すことができます。

科学研究

各都市で支出する研究費が増えると、新しい科学技術を早く発見できます。[科学研究レート]の指定によって、各都市で支払う研究費が決まります（[科学研究レート]を調整する方法については「第15章　参照資料：各画面の説明」の「大臣」を参照してください）。

また都市の研究力は、その都市の商業収入を調整する方法（研究費は商業収入と比例するため）、科学者を配置する方法、特定の都市改善を建設する方法によっても調整できます。役に立つ改善は図書館、大学、研究施設、そして一部の七不思議です。技術系統樹の見方については「第9章　文明の科学技術」を参照してください。

娯楽

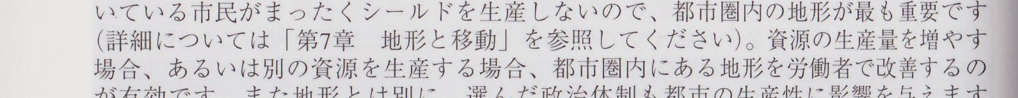
各都市で支出する娯楽費が増えると、住民の幸福度が高まります。[娯楽レート]の指定によって、都市住民の幸福度が決まります（科学研究と娯楽の比率を調整する方法については「第15章　参照資料：各画面の説明」の「担当相」を参照してください）。

工業生産

最も重要な都市は最大の生産能力を備えた都市です。つまり、市民がシールドを最も多く生産できる都市です。これらの都市では、国家の軍事力を強化できる高価な軍事ユニットをすぐに生産できます。また、こうした都市では世界の七不思議も（大量のシールドが必要であるにもかかわらず）早く完成します。こういった都市の管理は手を抜けません。最も必要なアイテムがしっかりと生産されているか、都市の生産状況を常に監視しなければならないのです。

都市におけるシールド生産は、いくつかの要因に影響を受けます。地形によっては働いている市民がまったくシールドを生産しないので、都市圏内の地形が最も重要です（詳細については「第7章　地形と移動」を参照してください）。資源の生産量を増やす場合、あるいは別の資源を生産する場合、都市圏内にある地形を労働者で改善するのが有効です。また地形とは別に、選んだ政治体制も都市の生産性に影響を与えます（制限事項については次章の「政治体制」を参照してください）。

生産力を調整する場合、良い結果を出すための戦略がいくつかあります。最も簡単な方法は、都市画面を開いて、働いている市民がもっとシールドを生産するように配置替えを行うことです（配置替えの方法については記述の「資源開発」を参照してください）。また、労働者が都市圏にある地形を改善すれば、シールドの生産を増やすことができます。各都市では、工場、水力発電所（またはその他の発電所）、製造プラント、浮島など、シールドの生産を増やす改善を建設できます。またいくつかの七不思議も、シールドの生産に影響を与えます。利用できる都市改善と七不思議の詳細については、シヴィロペディアを参照してください。シヴィロペディアの説明では、各アイテムの建設費と維持費、その目的、生産の前提条件となる科学技術が示されます。



プレイ経験のあるプレイヤーへの注意事項

新しい生産プロジェクトのコストがすでに蓄積したシールドよりも少なくない限り、途中で生産アイテムを変更してもペナルティはありません。少なかった場合、余ったシールドは失われてしまいます。

都市の行政官

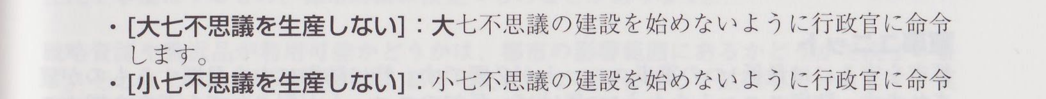
プレイを続けていくと、都市が生産プロジェクトを終えると同時に、あなたの指定を求めることなく他の生産アイテムが選択されます。これは、都市の行政官が選択を代行しているからです。特に指示を与えない限り、この行政官があなたの好みを推測して次の生産アイテムを選択します。これらの推測は、それ以前のゲームであなたが出してきた生産命令に基づいています。

行政官は非常に便利ですが、それは行政官があなたの意思を正しく解釈した場合に限られます。誤解を避けるため、生産プロジェクトを選ぶときの特別なガイドラインを行政官に与えることができます。都市画面で[G]キーを押して、都市の行政官に命令を出します。

命令を適用する範囲は、特定の都市、全都市、同じ大陸にある都市、に設定できます。行政官の[全般]ページには、以下のようなオプションがあります。

- **[市民を管理]**：働く市民を都市圏の地形に配置する権限を行政官に与えます。以下の3つのオプションを使用すれば、この作業の優先順位を彼らに明示できます。3つの中から複数のオプションを選択すると、行政官は選択したオプションの間でバランスを取ってくれます。
    - **[食料を優先]**：行政官に食料生産を最大限にするように命令します。
    - **[シールドを優先]**：行政官にシールド生産を最大限にするように命令します。
    - **[商業を優先]**：行政官に商業収入を最大限にするように命令します。
- **[生産を管理]**：最適と思われる生産プロジェクトを選択する権限を行政官に与えます。以下の2つのオプションを使用すると、行政官に与える権限に制限を設定できます。
    - **[大七不思議を生産しない]**：大七不思議の建設を始めないように行政官に命令します。
    - **[小七不思議を生産しない]**：小七不思議の建設を始めないように行政官に命令します。

[生産]ボタンをクリックして行政官の[生産]ページを開きます。このページでは行政官に対して詳細な生産命令をいくつか出すことができます。特にどの場合でも、特定のアイテムを生産する際に、いくつ生産するかを行政官に指定できます。こうして行政官に優先順位のリストを与えます。以下のオプションで優先順位を設定できます。



・[攻撃用の地上ユニット]：防御よりも攻撃のときに力を発揮するユニットです。

・[防御用の地上ユニット]：攻撃よりも防御のときに力を発揮するユニットです。

・[砲兵]：カタパルトなど、攻撃を専門とする発射型のユニットです。

・[開拓者]：開拓者です。

・[労働者]：労働者です。

・[船舶ユニット]：海上を航行する船です。

・[航空ユニット]：空を飛ぶユニットです。

・[人口増加]：都市の人口増加率を高める都市改善です。

・[生産]：都市のシールド生産を高める都市改善です。

・[幸福度]：市民の幸福度を高める都市改善です。

・[科学]：都市の研究力を高める都市改善です。

・[富]：都市で得られる税収を増やす都市改善です。

・[交易]：都市の交易や商業を増やす都市改善です。

・[探検]：斥候や探検隊など、探検を主な任務とするユニットです。

・[文化]：都市の文化的影響力を高める都市改善です。

都市の防衛

都市の経済がどんなに豊かでも、その都市が敵国に占領されたり、蛮族に略奪されては意味がありません。都市を管理するには、それぞれの都市の防衛も考える必要があるのです

軍事ユニット

都市を守るには最低1つの軍事ユニットが必要です。特に防御に力を発揮するものが望まれます。防御ユニットをもう1つ置けば、最初のユニットが倒されても万全を期すことができます（戦闘の詳細については「第8章　ユニット」の「軍事ユニット」を参照してください）。都市の周辺を移動している敵軍ユニットを自軍のユニットで攻撃できると、攻撃を受ける前に敵軍を弱らせたり、倒したりできるので有利です。防御状態のユニットには防御のボーナスが与えられるので、都市を守るためにユニットを防御させてください。詳細については「第8章　ユニット」の「軍事ユニット」を参照してください。

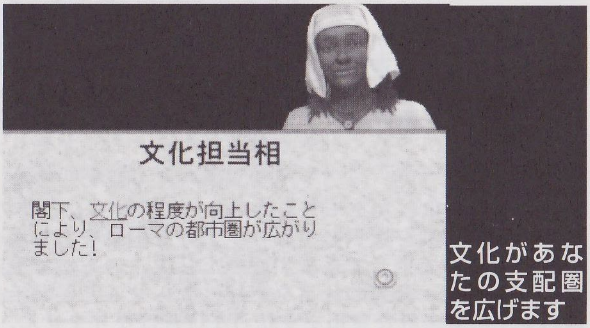


都市の大きさと防壁

防御ユニットの防御力は、守っている都市の大きさによって変わります。都市の人口が多いほど、防御のボーナスも大きくなります。町の場合は防御のボーナスがありませんが、都市では50%のボーナス、大都市では100%のボーナスが与えられます。防壁を建設した町では、7単位の人口の都市に匹敵する防御力が得られます（人口が7単位以上の都市の場合、防壁の効果がなくなります）。地形のボーナスは、都市の大きさや防壁が効果を発する前に計算されます。ユニットによっては、砲撃能力で防壁を破壊できるものもあります。

都市改善

都市改善は商業、行政、教育、公共労働などの社会的な基盤を表し、効率的な大都市の実現に役立ちます。またこれらは、都市の文化的なアイデンティティを確立し、育んでいきます。人口密度の高いヴェイイなど、現実の世界の大都市は移動のために緻密な地下鉄網に依存しており、遠く離れた場所で発電された電力を購入しています。ロサンゼルスは砂漠に位置しますが、大量の水を数百マイル離れた土地からパイプで汲み入れています。またパリは、博物館や、芸術家を育てるという伝統によって世界的な名声を得ています。



文化があなたの支配圏を広げます

改善は都市の人口増加や重要性に決定的な影響を与えます。これらの施設を十分に建設しないと、都市の潜在的な能力が限られてしまいます。改善は、種類ごとに特定のサービスを提供したり、都市の労働を効率化しています。あなたはどの改善をいつ建設するか決めなければなりません。現在、都市で必要なのは市場でしょうか? それとも図書館でしょうか? 裁判所は聖堂よりも役立つでしょうか? 寺院は影響範囲の拡大を速めるでしょうか? 改善の中には特に軍事ユニットに影響を与えるものがあります。たとえば、兵舎は古参兵の地上ユニットを生み出します。この他にも、都市の生産力を高めるもの、住民を幸福にするもの、都市防衛に役立つものなどがあります。

戦略資源や贅沢品が利用可能かどうかは、都市の影響範囲にあるかどうかで決まります。そしてこれらの影響範囲は、都市の文化的な発展によって拡大していきます。実際に影響範囲を拡大したければ、都市の文化的な発展に役立つ改善（寺院や図書館など）を建設し、維持していくしか方法がありません。

いくつかの制限事項がありますが、改善をうまく組み合わせると都市の生産力が飛躍的に伸びます。このマニュアルでは、それぞれの都市改善を詳細に説明していません。都市改善についてはすべてシヴィロペディアに網羅されています。シヴィロペディアでは、各改善の建設費、効果、維持費などの他、改善が旧式化したり、使用不能になる場合の条件を説明します。これらは必ずチェックしておいてください。



改善の損失
改善は不滅のものではなく、変化の著しい都市で永久に使用できるという保証もありません。これらは破壊工作や砲撃でダメージを受けます。深刻な財政状況にあれば、都市改善を売ることさえ可能です。都市が占領されると、都市にあるすべての小七不思議は破壊されます（小七不思議は気付かないうちになくなるでしょうが、都市が完全に破壊された場合、すべての改善も破壊されてしまいます）。

破壊工作
敵国のスパイは、あなたの都市で社会的な基盤を破壊しようと工作できます。反対に、あなたが敵国で破壊工作を行うことも可能です。この工作で都市が現在生産しているアイテムをスクラップにしたり、生産プロジェクトで蓄積したシールドの半分を破棄させることができます。「外交」活動の詳細については、「第13章　外交と交易」を参照してください（この種の攻撃にも自衛の方法があります）。

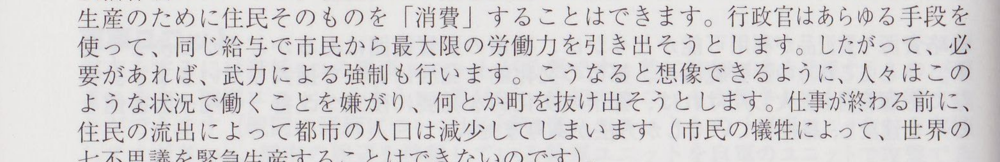
改善の売却
現金が必要な場合は、都市画面から改善を売却することができます。七不思議ではない改善は売却できます。改善の名前を右クリックして売却を選択すると、売却する前に金額などを確認できます。ダイアログボックスが表示され、改善の売却で得られる金額が表示されます。売却を確認するときは、[OK]をクリックします。売却が終わると改善が都市から消えて、売却益が国庫に追加されます。

改善の売却は現金が不足している場合に便利です。また敵国の攻撃を受けており、その都市の防衛や奪還に成功する確率が低い場合、改善の売却が役に立ちます。たとえば、改善を売り払うことで、都市を失う前にその価値を引き下げたり、現金を持ち出したりすることが可能です。世界の七不思議は売却できません。

緊急生産
状況によっては、20ターンも待たないで、すぐに改善の効果が必要な場合があります。適切な政治体制を選択しており、十分な国庫もある場合、お金を支払うことで生産アイテムを急いで生産できます。ただし、この方法で生産を急がせた場合、余計な費用がかかります。緊急の仕事を市民にやらせると残業手当が必要となり、資材の運搬や組み立てにも余計な費用を支払わなければなりません。
緊急生産を行う場合、完成までに必要な残りのシールド数の4倍の金額が要求されます（世界の七不思議は現金で緊急生産できません）。

政治体制によっては、現金による緊急生産ができないものもあります。ただし、緊急生産のために住民そのものを「消費」することはできます。行政官はあらゆる手段を使って、同じ給与で市民から最大限の労働力を引き出そうとします。したがって、必要があれば、武力による強制も行います。こうなると想像できるように、人々はこのような状況で働くことを嫌がり、何とか町を抜け出そうとします。仕事が終わる前に、住民の流出によって都市の人口は減少してしまいます（市民の犠牲によって、世界の七不思議を緊急生産することはできないのです）。

こうした代償の大きい方法を使わずに生産速度を速めたい場合は、次の2つの方法に頼るのが一般的です。都市でユニットを処分すると、その生産コストの一部がシールドとして現在の生産プロジェクトに追加されます。このプロジェクトは、改善でもユニットでも構いません。もう1つの方法は都市圏にある森林を除去することです。この方



法で得られた資源は、生産プロジェクトにそのまま追加されます。

記録的な速さで生産できるのは、リーダーがいて、これをまだ軍隊の編成に使っていない場合だけです。リーダーを都市に入れると、そこで生産しているアイテムを完成させることができます。しかし、この過程でリーダーが消えてしまうため、容易に実行できる方法とはいえません。とはいえ実際のところ、世界の七不思議を緊急生産したい場合、これが唯一の有効的な方法です。現在利用できるリーダーはすべて、軍事担当相画面に表示されます。

緊急生産で完成したアイテムは次ターンの始めから利用できます。したがって、次ターンに完成するアイテムの場合、緊急生産をする意味がありません。緊急生産なしで次ターンにアイテムを完成できるか判断したい場合は、都市画面をチェックします。完成までのターン数は生産ボックスとマップ画面に表示された都市の下に示されます。

文化

「文化」の概念は、簡単には定義できません。文化は社会的な求心力を文明に与え、人間の単なる集団ではなく、何か意味のあるものに属しているという意識を人々に与えるものをすべて含みます。民族意識、郷土への誇り、異文化に抵抗する意志を生み出し、さらに力強い文化は他の国々にも色濃い影響を与えます。

多くの要素が都市の文化的な影響力に貢献します。改善、特に図書館や寺院など、一般的に人々の啓蒙活動に役立つと思われるものは、都市の文化的影響を強めます。また、各種の七不思議も同じ効果をもたらします。これらの歴史が長くなるほど価値は増していき、その効果も高くなります。これらの建築物がターンごとに与えてくれるポイント数は以下の通りです。有事の場合、文化的改善がターンごとに生み出す効果は平時の半分になります。

都市改善	
聖堂	3
コロシアム	2
図書館	3
宮殿	1
研究施設	2
寺院	2
大学	4

小七不思議	
アポロ計画	3
戦場医療	1
紫禁城	3
ギルガメッシュ叙事詩	4
諜報機関	1
溶鉱炉	2
士官学校	1
戦略ミサイル防衛	1
ペンタゴン	1
ウォール街	2



大七不思議

アダム・スミスの自由貿易	3	孫子の兵法	2
コペルニクスの天文台	4	ロードス島の巨神像	3
ガンの治療法	5	アレクサンドリア図書館	5
フーバーダム	3	ファロス灯台	2
J.S.バッハの大聖堂	5	万里の長城	2
ダビンチの工房	2	空中庭園	4
不老長寿	3	マンハッタン計画	2
マゼランの探検航海	3	アポロ神殿	4
システィナ大聖堂	4	ピラミッド	4
ニュートンの学士院	5	国際連合	4
SETI計画	3	進化論	3
シェイクスピアの劇場	5	普通選挙権	4

文化は何の役に立つのでしょうか? 文化は都市の影響範囲を広げ、文明の全体的な支配力を高めます。次章では、帝国の文化について説明します。都市の管理では、この影響範囲が重要なのです。

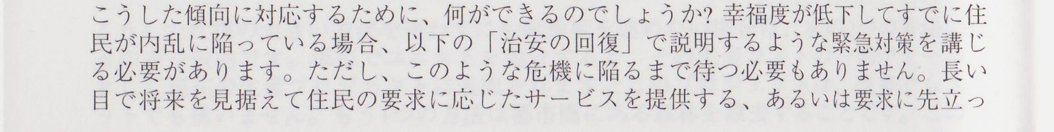
都市の文化的な値が高くなるほど、国境線で囲まれた領域、つまり影響の範囲が広くなります。この境界線の内側にある全スクエアはあなたの領土と見なされ、通行する外国のユニットに退去を求める権利が与えられます。あなたの文明は、影響範囲にある都市とつながったあらゆる贅沢品と戦略資源から恩恵を受けられます（入植地の必要はありません）。自国のユニットが近くにあるかどうかに関係なく、影響範囲内の地形はいつでも見えます。最後に重要なポイントですが、他の文明のユニットがあなたの領土内にいる場合、通常そのユニットは道路や鉄道から与えられるはずの移動ボーナスを得ることができません。

すべての都市、特に国境線に近い都市では、影響範囲を拡大するというのは重要な戦略です。常に防御が優先されますが、ある程度の防御力を確保したら、さらに文化的な改善を建設するよう検討してください。早ければ早いほど有利です。なぜなら、建設した改善の歴史が長くなれば、文化に与える効果も大きくなるからです。

幸福度と内乱

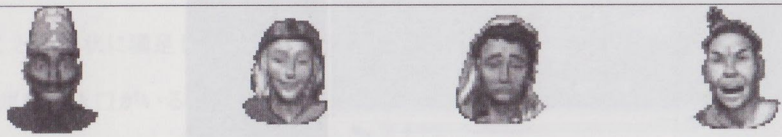
幸福とその反対の状況である内乱を理解することは、極めて重要です。都市住民は幸せいっぱい、現状に満足、不満、反乱という4つの態度または精神的な状態で示されます。最初の都市に住んでいる最初の市民は、現状に満足した状態でスタートします。都市の人口が増加すると、仕事、生活必需品、サービスに対する獲得競争が厳しくなります。選んだ難易度や経済状態にもよりますが、最終的には都市の一部住民が不平不満を表し始めます。人口が増えているにもかかわらず都市をきちんと管理しないでいると、当然、市民は不満を感じるようになります。

こうした傾向に対応するために、何ができるのでしょうか? 幸福度が低下してすでに住民が内乱に陥っている場合、以下の「治安の回復」で説明するような緊急対策を講じる必要があります。ただし、このような危機に陥るまで待つ必要もありません。長い目で将来を見据えて住民の要求に応じたサービスを提供する、あるいは要求に先立っ



て手を打つことで、市民の幸福度を高く維持することができます。

また、2種類の特殊な状況で、住民の幸福度が低下することがあります。代議制の政治体制（共和制や民主主義）の場合は、厭戦感情が原因となって市民の幸福度が低下します。戦争が長引くと、市民が次第に不満を募らせていきます。最も厭戦感情を刺激してしまうのは、敵国の領土にユニットを駐屯させること、敵軍が自国の領土に居座ること、宣戦を布告すること、戦闘を続けること、といった行為です。敵国に宣戦布告させることは、むしろ厭戦感情を静まらせます。これはおそらく、戦前の不安定さや緊張を緩和させるからでしょう。また、敵国の都市を占領しても、その都市の住民の国籍は変わりません。さらに、あなたがその住民の祖国と戦争をしている場合、彼らはあなたに対して不満を持ち始めます。


幸福　現状に満足　不満　抵抗

レジスタンス

敵国の都市を占領すると、その都市の一部の住民はあなたの統治に怒りを感じ、都市の占領に抵抗してきます。レジスタンスを地形での作業に割り当てることはできません。抵抗を鎮める唯一の方法は、占領した都市に軍事ユニットを駐屯させることです。軍事ユニットがあれば、抵抗は徐々に鎮まっていきます。文化の影響力や政治体制によって、抵抗がなくなるまでの時間は異なります。

抵抗するかどうかは、その市民の国籍で決まります。たとえば、ローマの都市を占領した場合、一般的にローマの市民は抵抗しますが、以前あなたの支配下にあった人々は抵抗することはありません。ただし、占領後に新たに生まれた住民は抵抗します。彼らは自分たちをローマ人だと考えるからです。



悪い知らせです。

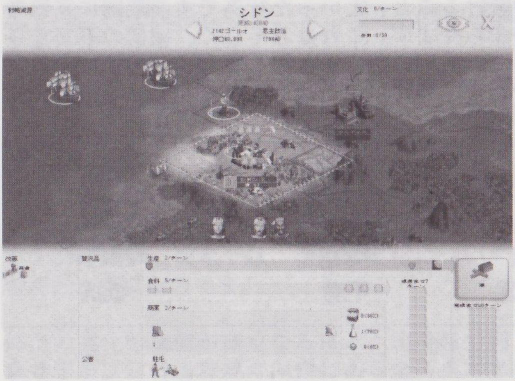
レジスタンスが落ち着くまでの期間は、いくつかの要素によって決まります。魅力的な文化、個人の自由を認める政治体制、贅沢品の十分な供給は、抵抗を抑えるのに役立ちます。激しい抵抗が収まった後でも、市民の国籍は長期にわたってそのまま変更されません（数世代という期間）。しかし、最終的に彼らは完全に同化し、国籍も変わります。

都市にレジスタンスがいる限り、緊急生産はできません。この点に注意してください。



内乱

「都市管理の概念」でも説明したように、幸せいっぱいの住民よりも不満を持つ住民の方が多くなると、都市で内乱が発生します。内乱状態の都市では、生産が完全に停止します。内乱が発生した都市では、原子力発電所の安全管理がずさんになり、炉心溶解が発生する可能性があります（「第7章　地形と移動」の「原発の炉心溶解」を参照してください）。都市の安定を維持することは極めて重要です。



何とか手を打たねばなりません

不満を持つ住民が幸せいっぱいの住民の数を上回ると、都市で内乱が発生します。レジスタンス、現状に満足した住民、専門家は計算に入れられません。治安を回復すると、都市は次のターンから通常の状態に戻ります。治安はいくつかの方法で回復させることができます。

治安の回復

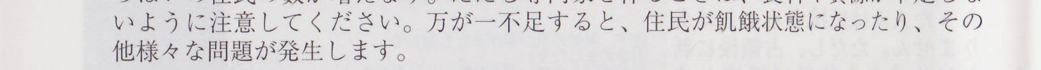
都市で内乱が発生したら、どうやって治安を回復するのでしょうか? まずは住民の幸福度を高く維持する場合と同様に、以下の手段を使います。

- 何単位かの市民を労働から解放して、エンターテイナーに変えます。これで幸せいっぱいの住民の数が増えます。ただし専門家を作るときは、食料や資源が不足しないように注意してください。万が一不足すると、住民が飢餓状態になったり、その他様々な問題が発生します。

- 問題の都市と贅沢品のあるスクエアを結んでください。贅沢品を入手できるようにすると、現状に満足している一部の市民が幸せいっぱいになり、不満を持つ市民とのバランスを保ってくれます。

- 内務担当相画面を表示して、その都市で娯楽に振り向けるターン当たりの金額を増やします。

- 専制政治、君主政治、共産主義で統治している場合、憲兵隊を使って都市の治安を回復できます。最低1ポイントの攻撃力を軍事ユニットであれば、いくつかは憲兵隊として都市に駐屯することができます。1つの軍事ユニットで、不満のある1単位の市民が現状に満足に変わります。



国王感謝祭

都市住民の幸福度が十分に高くなると、この都市（文明全体ではなく、この都市だけですが）であなたの統治を感謝する祝祭が自然発生的に行われます。人々はあなたの管理で可能とされた繁栄に感謝して「国王感謝祭」を宣言します。このお祭り気分を支える環境が続けば、選択した政治体制の種類に応じて都市には一定の恩恵が与えられます。都市で感謝祭が行われた後の最初のターンで、その効果が出てくるのがわかります（つまり、感謝祭が発表された次のターン）。

感謝祭を行うには、以下の条件が都市で満たされなければなりません。

・都市に不満を持つ市民がいない。

・少なくとも現状に満足している市民と同数の、幸せいっぱいの市民がいる。

・最低6単位の人口がいる。

例えば、幸せいっぱいの市民が5単位、現状に満足した市民が4単位、不満を持つ市民が0であれば、感謝祭が開催されます。しかし、幸せいっぱいの市民が10で、現状に満足の市民が3、不満を持つ市民が1だと、その都市では感謝祭が行われません。

連続して国王感謝祭が行われると汚職と浪費の水準が下がり、都市が寝返る可能性が低下します。また、敵国がこの都市で政治宣伝を始めても、失敗する可能性が大幅に高まります。

内乱

[illegible]

[illegible]には、以下の[illegible]

・都市に不満を持つ市民が[illegible]

・少なくとも現状に満足し[illegible]

・[illegible]の人口がいる

例えば、幸せいっぱいの[illegible]

[illegible]と、都市は次のターンから通常の状態に戻ります。治安はいくつかの方法で[illegible]ることができます。

治安の回復

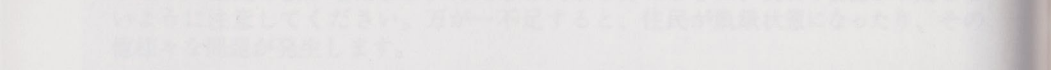
都市で内乱が発生したら、どうやって治安を回復するのでしょうか。まずは住民の幸福度を高く維持する場合と同様に、以下の手段を使います。

・内政担当の市民を労働から解放して、エンターテイナーに変えます。これで幸せいっぱいの住民の数が増えます。ただし専門家を作るときは、食料や資源が不足しないように注意してください。万が一不足すると、住民が飢餓状態になったり、その他様々な問題が発生します。

・[illegible]の都市と贅沢品のあるスクエアを結んでください。贅沢品を入手できるようにすると、現状に満足している一部の市民が幸せいっぱいになり、不満を持つ市民とのバランスを保ってくれます。

・内政担当相画面を表示して、その都市で娯楽に振り向けるターン当たりの金額を増やします。

・専制政治、君主政治、共産主義で統治している場合、憲兵隊を使って都市の治安を回復できます。最低1ポイントの攻撃力を軍事ユニットであれば、いくつかは憲兵隊として都市に駐屯することができます。1つの軍事ユニットで、不満のある1単位の市民が現状に満足に変わります。



第12章
帝国の管理



「道路、強い軍隊、幸せな市民。これが強大なる帝国の礎である。」

文明全体の安定と繁栄を実現するには、防衛力以外の何が重要でしょうか? それは、利益の上がる交易網、科学研究、効果的な政治体制、影響力の強い文化、高いレベルの市民の幸福度です。

帝国管理の概念

前章の「都市管理の概念」でも説明しましたが、各都市の商業収入は税金、娯楽、科学研究に配分されます。

税金で都市改善やユニットを維持し、国庫への積み立てを行います。具体的に言うと、税金で基本的な都市サービスを行い、ユニットの維持費を支払います。また同時に、余剰資金が国庫に蓄積されます。これまで説明してきたように、資金の有効な使い道はたくさんあります。

娯楽に資金を出すと市民の幸福度は高まります。状況によっては、市民の不満を抑えるだけで十分な場合もあります。娯楽に割り振る税金の比率を増やせば、内乱を平和な状態に変えるのに役立ちます。

科学研究に資金を出すと研究力が高まります。新しい科学技術を達成するには、研究の積み重ねが必要です。科学技術を発見する度に、それはさらなる発見につながり、発展の連鎖が生まれます。都市で科学研究をあまり行わないと、文明の発展が遅くなります。

国庫、娯楽、研究のどれが重要でしょうか? それはあなたが何を達成したいのかで決まります。大きな柔軟性を与えるために、このゲームでは各分野に割り振る資金の比率を調整できます。内務担当相画面の[科学の比率]では、科学研究に割り振る資金の比率を10%単位で変更できます。また、[娯楽の比率]スライダーでは、娯楽に費やす資金を



10%単位で変更できます。内務担当相の画面では、この新しい比率で資金がどのように変わるかが示されます。

最後に重要なポイントですが、新しい科学技術を発見するということは、衛生状態を改善したり、軍事力を高めたりする新しいアイテムが単に手に入るだけではありません。文明にとって、哲学的な概念や理論はなおいっそう重要な科学技術なのです。すべての文明は専制政治でスタートしますが、文明は新しい政治体制を生み出すこともできます。これらは、原料や食料、商業収入を生み出す市民の効率に大きく影響します。

交易網

これまでの説明で、都市を贅沢品や戦略資源に結びつけることがいかに大切かおわかりでしょう。この章では、文明が利用すべき交易網の概念を紹介します。

道路によって戦略資源や贅沢品（国境内または植民地にある資源）に結ばれた都市は、この資源を採取できます。すると、この都市は戦略資源を使って特定のユニットを生産し、贅沢品によって幸福度のボーナスを獲得できます。

ここでは見落としやすいポイントについて説明します。資源がある都市と結ばれた都市はすべて、資源に結ばれていると見なされます。これは、都市を結ぶ道路は、中継点となる都市（都市ではなく、道路と見なされます）を通っていくからです。国内を走っている道路網は交易網の基盤です。どのように道路を結んでも、各都市は戦略資源や贅沢品から一度しか効果を得られません。残った資源はすべて他の文明との交易に回すことができます。

道路については重要な注意事項があります。それは、他の文明と戦争をしている場合は、敵国の領土（影響範囲の内側）を通っている道路は資源や贅沢品の輸送に利用できない、という点です。ライバル国家であっても、平和な状態なら問題はありません。問題なのは、戦争中の相手国だけです。戦争の影響によって、交易網の一部が切断される可能性があるのです。したがって、できるだけ慎重に別の交易路も用意しておくべきでしょう。



両方の都市が贅沢品と結ばれています



都市を結ぶのは道路だけではありません。都市改善の「港」と「空港」は、海や空で「道路」と同じ役割を果たします。2つの都市で両方に空港がある場合、この2都市は結ばれていると考えられます。港がある2都市が同じ海に接しており、なおかつ両都市を結ぶ海域で探検が終わっている場合、2都市は結ばれていると判断されます（近海の交易網を作る場合は天文学が必要です。外洋の交易網には電磁気学と航海術が必要です）。これらの交易路は敵国の領海を通行することはできません。

最後のポイントです。戦略資源と贅沢品は他の文明と交易できますが、それは相手国の首都があなたの首都と交易網で結ばれている場合に限られます。つまり、両国の首都はお互いに結ばれている必要があります。

研究達成率

新規ゲームをスタートすると、税収の一部がすでに科学研究に振り向けられています。税収から科学研究や娯楽に配分する比率を変更したいときは、内務担当相画面を開きます。[科学の比率]バーの両側にある[+]、[-]ボタンを使うと、10%単位で比率が変更されます。国庫のターン当たりの収入と支出は、このバーの周辺に表示されます。また、新しい科学技術を発見するまでのターン数も表示されます。

科学技術の発見を重視したいときは、科学研究の予算を増やすべきでしょう。また、都市改善とユニットの生産を急がせたいときは、維持費に支払う資金をまかなうために国庫を増やすべきです。様々な比率を試してみて、自分自身の統治スタイルにはどの程度の国庫収入と科学研究費が適しているかを確認しましょう。

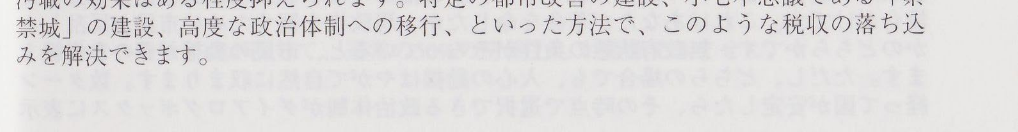
娯楽レート

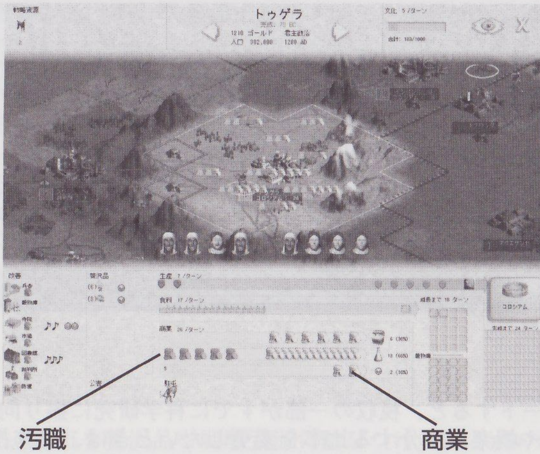
贅沢品、都市改善、憲兵隊を組み合わせて使っても、市民を幸せにできるだけの効果が得られないときは、市民に提供する娯楽にもっと多くの予算を割くべきです。

贅沢品、税収、研究達成率を変更したい場合は、内務担当相画面を開きます。[娯楽の比率]バーの両側にある[+]、[-]ボタンを使うと、10%単位で比率が変更されます。国庫のターン当たりの収入と支出はこのバーの周辺に表示されます。また、現在の予算配分で、どの程度「幸福な顔」ができるのかがわかります。

汚職

都市の商業収入は汚職に影響を受けます。これは浪費で生産力が落ちるのと同様です。帝国が広い範囲に拡大していくと、辺境地や開拓地にある都市では汚職によって税収が落ち込みます。高度な政治体制を選択した場合、もしくは領土が小さい場合には、汚職の効果はある程度抑えられます。特定の都市改善の建設、小七不思議である「紫禁城」の建設、高度な政治体制への移行、といった方法で、このような税収の落ち込みを解決できます。





厭戦感情

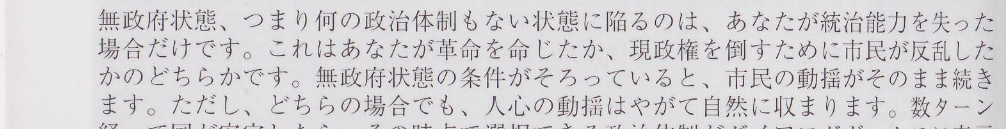
言わずと知れたことですが、戦争が起きると最も苦しむのが一般市民です。戦争を続けていると、市民は最終的にうんざりしてしまいます。この心理的な効果は厭戦感情と呼ばれます。代議制の政治体制（共和制と民主主義）の場合、市民が軍事行動に対して不快感を表すようになると、この厭戦感情によって都市に大きな不満が発生します。

厭戦感情を高める要素にはいくつかあります。最もその感情を刺激してしまうのは、敵国の領土に自国のユニットを駐屯させる、敵国のユニットが自国の領土に駐屯している、宣戦を布告する、戦闘を続ける、といった行為です。敵国に宣戦布告をさせれば、むしろ厭戦感情は静まります。これはおそらく、戦前の不安定さや緊張が緩和されるからでしょう。

政治体制

文明を切り盛りする政治体制は、国家を運営するための重要な道具といえます。すべての文明は専制政治でスタートします。しかし、研究可能な科学技術の中には、技術的なものではなく観念的なものもあり、政治体制もそういった観念的な科学技術に含まれます。新しい政治体制を発見すると、政治体制を変えるために革命を起こすよう命令できます。

無政府状態、つまり何の政治体制もない状態に陥るのは、あなたが統治能力を失った場合だけです。これはあなたが革命を命じたか、現政権を倒すために市民が反乱したかのどちらかです。無政府状態の条件がそろっていると、市民の動揺がそのまま続きます。ただし、どちらの場合でも、人心の動揺はやがて自然に収まります。数ターン経って国が安定したら、その時点で選択できる政治体制がダイアログボックスに表示



されます。好みの政治体制を選択すると、すぐにその体制の効果が発揮されます。

政治体制には専制政治、君主政治、共和制、共産主義、民主主義の5つがあります（あなたのスタイルで決まりますが、高度な制度だけを目指して政治体制を発展させるべきではありません）。経済という視点で見れば、共和制と民主主義は最も科学技術的な体制ですが、軍事力に厳しい制限が課せられます。その他の政治体制でも、経済、文化的な自由、軍事的な柔軟性の間でのバランスが必要とされます。基本的にそれぞれの政治体制の特徴は次のように考えられます。市民に自由を与えるほど、戦争に対する協力姿勢が弱まり、その分だけ経済的な活力が大きくなります。

占領した都市の抵抗者は最終的に同化します（特に以前の政治体制よりも文化の影響力が強い場合）。しかし、この都市の旧体制と新体制に大きな質的違いがあった場合、同化にかかる期間が変化します。一般的に、征服者の政治体制が高度なものであるほど全体的な生活の質も高く、レジスタンスに運命を早く受け入れるよう促す力がある、というわけです。一方、レジスタンスがあまり高度なものでない政治体制下にいる場合は、新しい文化になじもうとする意欲が弱くなります。

同じことは政治宣伝にも言えます。自国の政治体制の方が、宣伝の標的となる相手国よりも大きな個人的自由と経済的成功を提供できる場合、その政治宣伝が成功する可能性は高くなります。

無政府状態

あなたの文明は一時的に、中央政府がまったくない状態に陥ります。引き続きユニットの移動を操作したり、都市の運営を継続したりできますが、中央政府の統治能力が回復するまで、以下のように一部の重要な機能が停止します。

憲兵隊：無政府状態の内乱を鎮めたい場合でも、軍事力を使うことはできません。

汚職と浪費：汚職が頂点に達します。あまりに汚職がひどいので、都市改善の維持費も徴収されず、税収もまったくありません。

生産：無政府状態が続く限り、都市では食料以外に何も生産されません。生産を速める手段は何もありません。

科学：予算を組むだけの税収がないので、無政府状態の間は科学研究が行われません。また[科学の比率]を変更できますが、ゲームには何の効果も現れません。

維持費：軍事、非軍事のどちらのユニットにも、維持するための金は必要ありません。

特殊な条件：

・無政府状態が続いていると、市民は最大限の労働力を発揮できません。このような緊張状態のペナルティとして、労働者は3単位以上の食料生産が可能な地形でも、1単位引いた分量しか生産できません。

・労働者の勤労意欲が落ちて、通常の50%の労働力しか発揮できません。



専制政治
絶対的な権限で統治します。統治者の意思が軍事力で強制されるため、人々は従うしか道がありません。経済的、個人的自由が厳しく統制されるため、生産性は最低まで落ち込みます。ただし、国全体を統制できるため、戦争はかなり容易に遂行できます。

憲兵隊：各都市に最大2つの軍事ユニットがあれば、平和を維持できます。1つのユニットで不満を持つ1単位の市民が現状に満足します（「第11章　都市の管理」の「幸福度と内乱」を参照してください）。

汚職と浪費：専制政治では汚職と浪費がはびこります。商業収入は腐敗によって失われ、シールドの生産は浪費によって失われます。これらは首都からその都市までの距離が遠くなり、国内の都市が増えるほど悪化します。

生産：資金をかけずに都市の生産プロジェクトを急がせることはできますが、無理な労働のせいで市民の反感が高まり、多くの人々が逃亡しようとします。生産プロジェクトは進みますが、結果的に都市の人口は減ってしまいます。

維持費：専制政治の場合、鉄のような支配者の意志が通るため、町、都市、大都市を問わず、維持費なしで4つのユニットを所有できます。この制限を超えると、各ユニットには1ターンで1単位の金が必要です。

特殊な条件：
- 市民は最大限の労働力を発揮できません。地形で3単位以上の生産が可能な場合、何を生産しているかに関係なく、その地形における食料、シールド、商業の最大生産力が1単位低下します。

- 軍事的な緊急事態が発生した場合、各都市で市民を徴兵して2つの歩兵ユニットにできます。もちろん、普通このようなことをすると、残った市民の間に不平不満が広がります。

都市の規模に関しての注意

- 人口6単位以下の都市を街と呼びます。
- 人口が7～12単位になると「都市」になります。
- 人口が12単位を超えると「メトロポリス」になります。

君主政治
統治は絶対的なものではありません。上層階級の貴族たちが統治者の判断に影響を与えます。この貴族階級は少なくともある程度の経済的な自由を持っており、潜在的に高い生産力を発揮できます。また封建的な家臣たちは王国を守る義務を果たしてくれますが、軍事ユニットを維持しなければならないため、王国の生産力に対して多少重荷になる場合もあります。

憲兵隊：最大3つのユニットが各都市で憲兵隊として行動できます。1つのユニットで不満を持つ1単位の市民が現状に満足します（前章の「幸福度と内乱」を参照してくだ



さい）。

汚職と浪費：貴族たち、特に統治者の目から最も遠い場所にいる者たちが経済的な利益の一部をかすめ取っていきます。専制政治に比べればそれほど深刻でもありませんが、それでも汚職と浪費は君主政治にとって大きな問題です。商業収入は汚職で失われ、シールドの生産は浪費で失われます。これらは首都からその都市までの距離が遠くなるほど悪化します。

生産：資金を投じて都市の生産プロジェクトを急がせることができます。

維持費：封建的な家臣たちは街で最大2ユニット、都市で最大4ユニット、メトロポリスで最大8ユニット維持してくれます。この制限を超えると、各ユニットには1ターンで1単位の金が必要です。

特殊な条件：
・軍事的な緊急事態が発生した場合、ターンごとに各都市で市民を徴兵して2つの歩兵ユニットにできます。もちろん、普通このようなことをすると、残った市民の間に不平不満が広がります。

共和制

支配下にある都市をまとめ上げて、都市国家の集合体を統治します。それぞれの都市が自治権をもつ国家であり、同時にあなたが統治する共和国の一部分でもあります。市民は統治者が市民の意思をくみとって統治していると考えます。彼らは大きな個人的、経済的自由を享受し、結果的に多額の税収を生み出してくれます。大衆の間では軍事紛争が嫌われ、政府は軍隊の維持費をすべて負担しなければなりません。

憲兵隊：どの軍事ユニットも憲兵隊として使用することはできません。

汚職と浪費：汚職と浪費は君主政治ほど深刻ではありませんが、共和制でも厄介な問題として残っています。商業収入は汚職によって失われ、シールドの生産は浪費によって失われます。これらは首都からその都市までの距離が遠くなるほど悪化します。また、汚職と浪費は自国内で都市が増えるほど悪化します。

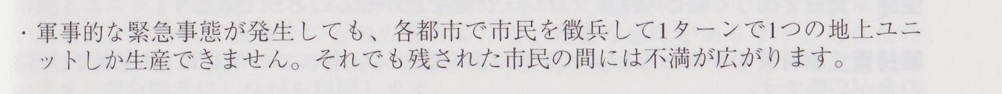
生産：資金を投じて都市の生産プロジェクトを急がせることができます。

維持費：維持費がかからないユニットはありません。各ユニットには1ターンで1単位の金が必要です。

特殊な条件：
・共和制の場合、すでに最低1単位商業収入があるスクエアで、労働者はさらに1単位の商業収入を追加してくれます。

・軍事的な緊急事態が発生しても、各都市で市民を徴兵して1ターンで1つの地上ユニットしか生産できません。それでも残された市民の間には不満が広がります。

・厭戦感情（この章の前半で説明）は市民の幸福度にかなり悪い影響を与えます。



共産主義
あなたは共産主義政権の指導者になり、共産党の支援で国家を統治します。この政治体制は専制政治よりも高い生産力を実現しますが、共産党の権威主義によって個人的、経済的な自由が抑圧され、税収は落ち込んでしまいます。ただし優れた一面もあります。地域の党組織の活動によって腐敗が否定され、軍隊と秘密警察がほとんどの不満を抑えてくれます。また、巨大な諜報機関で優れたスパイが養成されます。

憲兵隊：各都市に最大4つの軍事ユニットがあれば、戒厳令を敷くことができます。1つのユニットで不満を持つ1単位の市民が現状に満足します（「第11章　都市の管理」の「幸福度と内乱」を参照してください）。

汚職と浪費：汚職と浪費は共産主義にもありますが、君主政治ほど深刻ではありません。国家による経済統制は商業とシールドの損失を平均化するので、首都との距離は関係がありません。また汚職と浪費は自国内で都市が増えると悪化します。

生産：財政的な支出がなくても都市の生産プロジェクトを急がせることはできますが、抑圧的な政策のために市民に反感が広がり、多くの人々が亡命しようとします。生産プロジェクトは進みますが、結果的に都市の人口は減ってしまいます。

維持費：中央集権的な産業軍事機構を持っているので、各町で2ユニット、各都市で4ユニット、各大都市で8ユニットまで維持費が不要になります。この制限を超えると、各ユニットには1ターンで1単位の金が必要です。

特殊な条件：
・スパイ活動ミッションが成功する確率が高くなります。

・軍事的な緊急事態が発生した場合、ターンごとに各都市で市民を徴兵して2つの地上ユニットにできます。この場合、残された市民の間に不平不満が広がります。

民主主義
近代的な民主主義の下、あなたは投票で選ばれた指導者として統治します。市民は統治者がいるのは自分たちが選んだからだと考えています。この政治体制で認められた自由は、経済的な生産活動や税収増に最大限まで貢献します。ただし、市民は生活水準の改善にどれだけ経済力を使うべきか、非常に大きな発言力を行使してきます。この政治体制で軍事力を維持したい場合、大きな政治的、経済的なコストがかかります。

憲兵隊：どの軍事ユニットも憲兵隊として使用することはできません。

汚職と浪費：民主主義の最大の利点は、汚職と浪費を抑えられることです。どちらも都市で最小限に抑えられます。

生産：資金を投じて都市の生産プロジェクトを急がせることができます。

維持費：維持費がかからないユニットはありません。各ユニットには1ターンで1単位の金が必要です。



特殊な条件：

- 民主主義の場合、すでに最低1単位の商業収入があるスクエアで、市民がさらに1単位の商業収入を追加してくれます。

- 愛国心と民主的な強い伝統があるため、都市は政治宣伝に対してまったく動揺しません。

- 労働者は自由経済システムで強い意欲をかきたてられ、通常よりも50%高い生産性で働きます。

- 軍事的な緊急事態が発生した場合、各都市で市民を徴兵して1つの歩兵ユニットにできます。この場合、残された市民の間に大きな不平不満が広がります。

- 厭戦感情（この章の前半で説明）は市民の幸福度にかなり悪い影響を与えます。実際のところ、あまり長い間戦争を続けていると、民主主義から無政府状態に陥る危険があります。

文化

各都市で文化を生み出し、育んでいく方法については「第11章　都市の管理」で説明しています。ここで触れるのは、文明全体の文化的評価とその効果についてです。全都市で蓄積していく文化の合計ポイントが、文明全体の文化的評価を決定します。科学の発展や政治体制など、いくつかの要因でこの評価が変わります。

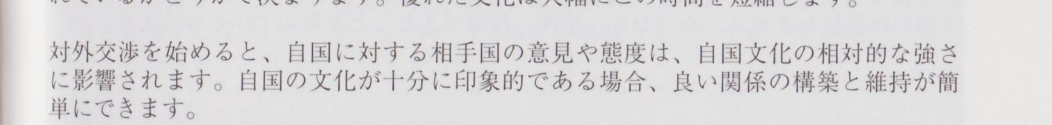
他の文明から都市を奪った場合でも、この都市の市民はやがて新しい支配者への抵抗を止めます。そして長い歳月をかけて新しい文化になじみ、同化するようになります。同化にどれだけの時間がかかるかは、特にあなたの文化が彼らの祖国の文化よりも優れているかどうかで決まります。優れた文化は大幅にこの時間を短縮します。

対外交渉を始めると、自国に対する相手国の意見や態度は、自国文化の相対的な強さに影響されます。自国の文化が十分に印象的である場合、良い関係の構築と維持が簡単にできます。

すでに他の節でも触れましたが、文化は、敵国の都市を喜んで寝返らせてしまうほど、強い影響力を備えることができます。他国の影響範囲に近い都市が相手国のあまりに大きな文化的格差に圧倒され、政治宣伝をしなくても寝返ることさえあり得ます。

国籍

市民とユニットの国籍についてはすでに触れたものの、詳細についてはまだ説明していません。国籍には言葉そのものの響きよりも、重要な意味があります。あなたの（そして他国の）市民やユニットは、自分がどの文明で生まれたのかきちんと記憶しています。例を参考にしながら説明します。



たとえば、あなたがギリシアを統治していると仮定します。あなたの都市の全市民はギリシア人です。また軍事と非軍事を問わず、ユニットもすべてギリシアのユニットとされます。都市やユニットの支配者が変わるまで、状況は単純なまま変わりません。

近隣諸国から、たとえばアメリカ人の労働者を捕獲してきた場合、その労働者たちはギリシアの支配下に入りますが、国籍はアメリカ人のままです。ユニットの国籍は変わらないのです。アメリカの支配者と交易の交渉を行う場合、たいてい相手は支配下に置かれているアメリカ人労働者を祖国に帰すように求めてきます。開拓者を含め、捕獲された全ユニットは交渉の取引材料とされます。

では、都市はどうでしょうか? たとえばフランスがちょっかいを出してきたので、懲らしめるためにルーアンまで軍事ユニットを差し向けて攻撃すると仮定します。この都市はあなたの所有物となり（しばらくの間）、国籍はギリシアとされます。しかし、ルーアンの市民は自分たちがギリシア人ではなく、フランス人だと強く意識しています。したがって、あなたはフランス人でいっぱいの都市を支配しなければなりません。彼らの一部はレジスタンスになるかもしれません。支配を続けている間は、落ち着くようにレジスタンスを説得できますが、それでも彼らはフランス人であることに違いはありません。

ルーアンを長く支配していると、都市は発展していきます。そしてあなたの支配下で生まれた新しい市民はギリシア人となります。こうしてルーアンでは、市民の国籍が混同していきます。ギリシア市民を生み出すもう1つの方法は、純粋に歳月の力に頼ることです。数ターン（数世代と考えてください）が経つと、フランスの市民はギリシア市民に同化します。どれだけの時間がかかるかはいくつかの要素、特に文化の相対的な強さに影響されます。

また、フランスが武力でルーアンを奪還した場合、状況は違ってきます。あなたが侵攻したときにフランス市民がレジスタンスになったのと同じように、フランスが都市を奪還すると今度はギリシア市民がレジスタンスになります。ルーアンにいたフランス市民は抵抗しません。なぜなら、祖国に復帰できることを喜んでいるからです。



第13章
外交と交易



「すべての市民を満足させることは不可能である。しかし、交易路を統制して、世界を完全に支配すれば、市民も少しは満足するだろう。」

この世界はいくつかの文明で共有されています。大陸が大きく、国家の方針が領土拡張主義である場合、ゲームの早い段階で別の国と出会い、接触することになります。一方、小さな大陸にあって完全な都市運営を目指している場合、他の文明と接触するまでに数世紀の時間がかかるかもしれません。平和な外交関係を望むか、攻撃的な姿勢で臨むかは、あなたのスタイルで決まります。この章では、外交に不可欠な知識や隣国と交易を行う方法を説明します。

外交の概念

自国が辺境にあるにせよ、国家の方針が孤立主義であるにせよ、いつかはライバルの文明と接触する運命にあります。ライバル国家と接触すると、それ以降はいつでも交渉を再開できます。交渉を再開する方法には、相手国のユニットを右クリックする方法、情報ボックスの[外交]ボタンを使う方法、外交担当相画面を開いて相手国の統治者の画像をクリックする方法があります。

各ライバル国家には、交渉中にあなたに示す外交姿勢があります。相手国の姿勢は熱烈な歓迎から激しい敵意までさまざまです。

相手国の統治者が交渉中に示す態度は、彼らの肖像の下に表示されます。また統治者には性格があるので、それも態度に影響します。相手の交渉姿勢は、時間とともに変わります。相手の交渉姿勢に影響を与える要素は、ゲームにおける自分のランキング、現在の勢力分布、差し出した贈り物、交渉で決まったことを守るという評価などです。他国との約束を守る度に、国際社会がそれ見届けて記憶してくれます。

ゲームのスタート時は自然な流れとして、すべての国と平和な関係になります。そして科学技術、贅沢品、戦略資源、金を交換して両国の絆を強められます。相手国の首都に大使館を設立すると、条約を結んで領土の通行や道路港湾の共有をお互いに認め



たり、第三国に対抗する軍事的な同盟関係を築けます。条約締結の代償として、あるいは攻撃を思い止まるという名目で、相手国が現金、科学技術、その他の貢物を要求してくる可能性もあります（逆にあなたが示した好意に対して、相手側の感謝を求めることも可能です）。またマップ共有の提案、国境侵犯したユニットの退去要請など、相手国に対する要望が交渉に含まれることもあります。第三国に宣戦布告するよう、相手国の統治者が求めてくることさえあります。すべての交渉は、外交画面で行います。

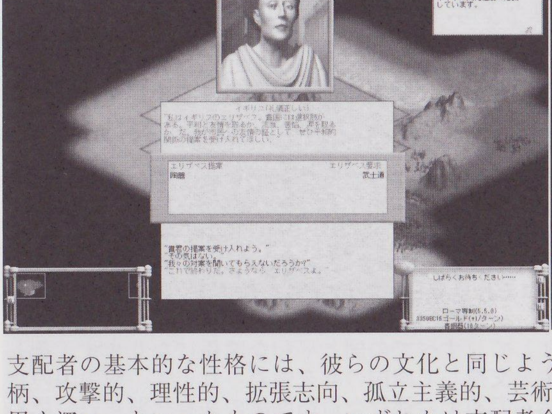
対外交渉

交渉は外交画面で行いますが、この画面にはいくつかのオプションがあります。相手国の統治者と交渉する場合、担当相が表示されて（外交画面の右上）、現在の状況に関係があり、役立つと思われる情報が詳しく知らされます。注意深く情報を確認してください。厳しい交渉のときでも彼らは必要な優れた助言をくれます。[詳細]をクリックすると、さらに詳しい助言が表示されます。

相手国の首都に大使館がある場合は、その文明の情報を知るための貴重な情報源となります。大使館があれば、相手国と第3国の外交関係を把握し、外交担当相の報告書でこの情報を確認することができます。軍事担当相画面には、大使館から入手した武力の完全な情報が一覧で表示されます。

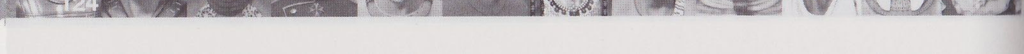
雰囲気と個性

交渉の口調とその結果は、相手国（外交画面に表示された）の雰囲気に大きく左右されます。相手国の支配者の態度には、激怒、憤慨、慎重、丁寧、慈悲深い、といったタイプがります。相手側の感情は、支配者の個性や両国の相対的な立場、世界における位置付け、それまでの両国関係などで決まります。



ほとんどの交渉はこうして始まります

支配者の基本的な性格には、彼らの文化と同じように多様性があります。つまり、横柄、攻撃的、理性的、拡張志向、孤立主義的、芸術的、退廃的、自信過剰、完璧主義、用心深い、といったものです。いずれかは支配者全員と出会うことになります。歴史



上の人類と同じように、相手国が常に理性的に行動しているとは限りません。人類はちょっとしたことで戦争を始めたり、平和条約のために法外な支払いを要求することがあります。相手が虚勢をはることもあります。

他国との合意を破った場合、この行為が記憶されて自国に対する他国の見方が変わります。

評判

自国の評判は隣国に対して平和的か好戦的か、どの程度合意を守っているかで決まります。同盟や条約に反すると、国際社会における自国の評判が落ちます。敵国の都市を残虐に破壊したり、あるいは相互通行条約を悪用してカノン砲を配備し、敵国の都市を砲撃したりすれば、たちまち既知の世界全体で不評を買ってしまいます。成功したがどうかにかかわらず、スパイ活動も自国の立場に傷を付けます。

相手国はあなたの行動を見た上で、彼らの期待値に合わせて評価を変えます。協定を何度も破っていると、他の統治者たちは自国も同じ扱いを受けるに違いないと信じるようになります。外国への態度を改め、長期にわたって他の統治者との約束を守り続けていれば、自国に対する悪評が修正されていくぶん名誉を回復できます。約束を破った統治者が評価を高めるには、この方法しかありません。

大使館

他の文明と外交関係を樹立し、なおかつ筆記を発見すると、大使館を設立できます。つまり、外交官は選択した統治者と正式な対外交渉を行い、首都に事務所を開設します。また、相手国の都市を調べて、科学技術を盗み出すことができます。

すでに触れましたが、他の文明に大使館を設立すると、担当相は新しい多くの情報を手に入れることができます。外交担当相画面では、大使館がある文明について多くの情報を確認できます。また軍事担当相画面では、大使館を通じて相手国を調べ、軍事力の完全な一覧を表示できます。

大使館の設立

大使館を設立したい場合は、自国の首都を右クリックし、「外交活動の実施」を選択してください。メニューが開かれて、文明が一覧で表示されます。表示されるのは、すでに接触しており、戦争で敵国になっておらず、大使館がまだない文明です。このメニューでは、大使館の設立費用がゴールドを単位として国ごとに表示されます。大使館を首都に設立したい相手国を選択します。

大使館は各文明に1つ設立すれば十分です。やむなく大使館を閉鎖した場合でも（その文明との戦争のため）、和平を宣言すれば大使館が再開されます。戦争に突入すると、スパイがいない限り（この章の後半で説明）、外交担当相画面で詳細な情報を表示できなくなるので注意してください。



外交活動
大使館が活動を開始すると、いくつかの選択肢が与えられます。外交官は大使、外交使節、情報収集者として行動します。あなたは相手国の首都を調べたり（失敗や外交問題の不安はありません）、最新情報で常に更新されている外交担当相の報告書を表示できます。
大使館設立後は、相手国の首都にある大使館アイコンをダブルクリックして、外交活動のメニューを表示できます（自国に対して相手国もまったく同じ操作ができるので注意してください）。

都市の調査：外交官たちは選択した相手国の都市で情報を収集します。彼らの調査が終わったら、その都市の都市画面が表示されます。どんな軍事ユニットがこの都市を守っているのか、この都市には何の改善があるのかがわかります。都市画面を閉じると、マップウィンドウに戻ります（大使館を設立した場合は、危険やペナルティなしで相手国の首都を調査できます）。

技術を盗む：外交官は相手国から科学技術を盗もうとします。外交官に技術を盗ませるには、3段階のポイントを意識してください。つまり、外交官に資金を多く与えるほど、科学技術を盗める確率が高くなり、相手国に気付かれずに逃げ切れる確率も高くなる、というわけです。

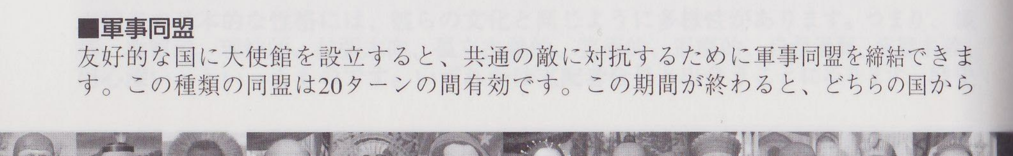
外交関係

外交関係はいくつかの状態や合意で分類されます。2国間の関係はある意味では、平和または戦争という2つの状態で表現できます。戦争は比較的単純な状態です。しかし、他の文明と平和的な関係にある場合（初めて他国と接触した場合は中立）、様々な種類の取引や永続的な合意が考えられます。選択できるそれぞれの合意は、両国の活動、ユニットの移動や配置、加盟国の国際的な評価などに影響を与えます。それぞれの合意や外交関係について、以下で簡単に説明します。

平和
平和条約は理論上、永続的な合意と見なされます。あなたと相手国はお互いに攻撃しない、あるいは軍事ユニットで相手の領土に入らないと合意しています。統治者の領土とは、都市の影響範囲（国境線）に含まれる領域のことです。この合意を破ったユニットには退去するように要請できます。退去しなかった場合、即座にこのユニットは国境を侵犯したと見なされます。

特定の国境線で長期にわたる和平を望んでいる場合、平和条約が最も役に立ちます。なぜなら、国境があると相手国が了解すれば、相手国のユニットが悪行を働くこともなく、自国の都市周辺に要塞なども建設しないからです。逆もまた真なりで、あなたは条約加盟国の領土に自国のユニットを入れることができません。平和条約を締結し、大使館も設立してあれば、さらなる合意に向けた交渉も可能になります。特に重要なポイントは、他の文明との交易が可能になることです。

■軍事同盟
友好的な国に大使館を設立すると、共通の敵に対抗するために軍事同盟を締結できます。この種類の同盟は20ターンの間有効です。この期間が終わると、どちらの国から



でも、友好的な関係を保ったまま一方的に同盟を失効にできます。もちろん、軍事同盟が失効になったからと言って、第三国との戦争が終わるわけではありません。これは別の交渉として行う必要があります。一方、同盟に加盟している片方の国が共通の敵である第三国と和平を実現した場合、その結果として軍事同盟は失効します。

どんな理由であれ、同盟を一方的に破棄すれば、重大な違約行為として他の全文明に記憶されます。第三国と平和条約を締結した場合、あるいはもっと悪いことに同盟国を攻撃した場合、国際的な評価は急落し、信任を取り戻すのに非常に長い時間がかかってしまいます。悪評を受けることなく同盟を失効させたい場合は、条約の期限が来るのを待つしかありません。

■相互通行条約

友好国に大使館があると、相互通行条約を締結できます。相互通行条約では、両国の領土を対象として、ユニットによる自由な通行をお互いに認めます。この通行には、両国の道路や鉄道の利用も含まれます（したがって、移動のボーナスが得られます）。合意はこの範囲で適用されます。

相互通行条約は20ターンの間有効とされます。この期間が終わると、どちらかの国が友好的な関係を保ったまま一方的に条約を失効にできます。相互通行条約を悪用して奇襲攻撃を行えば、冷酷にも信頼を裏切ったとして他の全文明に記憶されます。同盟国を攻撃すると自国の評価が急落し、当分の間信用してくれる国がなくなります（皆無ではありませんが）。トラブルを起こさずに相互通行条約を失効させたいなら、やはり条約の有効期限が来るのを待つしかありません。

■交易禁止

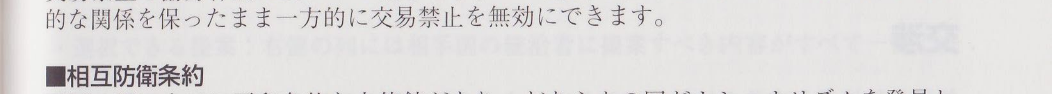
ナショナリズムを発見し、なおかつ大使館がある場合は、同盟国と協力して交易禁止を実施できます。これは特定の第三国に戦略資源または贅沢品を輸出しないという合意です。交易禁止は宣戦布告とは異なります。もっとも、場合によっては戦争を誘発するような侮辱ともなりかねませんが。

交易禁止の協力体制は20ターン続きます。この期間が終わると、どちらかの国が友好的な関係を保ったまま一方的に交易禁止を無効にできます。

■相互防衛条約

両国の間にすでに平和条約と大使館があり、どちらかの国がナショナリズムを発見した場合、両国は相互防衛条約の締結を交渉できます。この条約を締結すると、第三国から攻撃を受けた場合、攻撃を受けていない国も加盟国の支援を行います。つまり、同盟国が攻撃を受けると、あなたの軍事的支援が期待され、同様にあなたが攻撃を受けた場合は加盟国の支援を求めることができるのです。

この条約は20ターン続きます。この期間が終わると、どちらかの国が友好的な関係を保ったまま一方的に条約を無効にできます。相互防衛条約が無効になっても、第三国との戦争が終わるわけではありません。これは別の交渉として行う必要があります。



相互防衛条約に反すると、重大な背信行為として他の全文明に記憶されます。同盟国を侵略している第3国と和平に至ると、国際的な悪い評価を長きにわたって受けることになります。悪評を受けずに条約を失効させたい場合は、条約の有効期限が来るのを待つしかありません。

戦争

この外交状態では、あなたのユニットが相手国のユニットに接近すれば、いつでも戦闘が起きる可能性があります。

戦争が勃発する理由は、自衛権の発動から、征服や略奪に至るまで無数にあります。交渉が決裂した後で公然と宣戦布告をする場合もあれば、国境を侵犯した軍事ユニットの撃退や突然の奇襲攻撃などで戦争が始まる場合もあります。交戦状態に入った敵国は、相互防衛条約を利用して隣国をその戦争に巻き込んだり、軍事同盟を結んで対抗してくる可能性があります。

他の文明と戦争を始めると、平和条約の交渉に入るまで、敵国の支配者はあなたのことを憎むべき敵だと考えます。あなたは敵側の各国（同盟関係にある国々）と個別に平和条約を交渉する必要があります。たとえば、ローマとギリシアがあなたに対抗して同盟を結んでいた場合、ギリシアとの戦争を終わらせるためにギリシアと平和条約の交渉を行い、これとは別にローマとも交渉しなければなりません。

交易協定

他の文明と継続的な交易を始めたいときは、交渉によって具体的に求めていく必要があります。首都が結ばれている場合（「第12章　帝国の管理」の「交易網」で説明）、あなたと相手国の統治者は戦略資源で交易を行うことができます。自国の領土にない資源を手に入れたいなら、この交易協定が有効な手段となります。また、贅沢品の交易を行って、市民の幸福度を一時的に引き上げることも可能です。すべての交易協定は20ターンの間有効で、20ターン目に更新時期を迎えます（戦争で中断されない場合）。

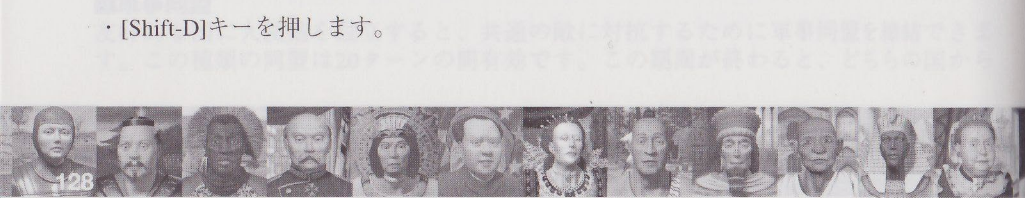
交渉

他国の統治者と交渉を始めたいときは、まずその文明と接触する必要があります。自国のユニットと他国のユニットが出会うと、これが最初の接触になります。また、交渉相手になっている文明が、自国にとっては未知の文明と交渉している場合、すでに接触した文明に仲介を依頼することも可能です（詳細については以下の「提案を行う」を参照してください）。いったん接触行えば、この窓口が失われることはありません。他国の統治者とは、以下のような方法で接触できます。

・相手国のユニットを右クリックして、[接触：（ユニット名）]を選択します。

・外交担当相画面を開いて、交渉したい統治者の肖像をダブルクリックします。

・[Shift-D]キーを押します。



・ユニットの情報ボックスで[外交]ボタンをクリックします。

・ユニットを他国の領土に入れて、彼らが接触してくるのを待ちます（相手国を悩ますのが目的でない限り、お勧めできません）。

接触したい統治者と戦争している場合、相手は会談を拒否するか、交渉を進展させるために満たすべき前提条件を提示してくるでしょう。ここでも、選択できる項目は状況によって決まります。これらの選択肢は説明的な見出しになっていますが、交易の提案や対案の提示が交渉に含まれている場合は（たいていは含まれます）、その提案内容がどのように作用するのかを知っておく必要があります。

提案を行う

交渉相手との会談が始まったら、様々な提案を行うことができます。一般論を言えば、相手に好かれていれば、相手が提案に合意してくれる可能性が高くなります。また相手は、このゲームにおけるあなたの相対的な立場を考慮します。あなたが世界で支配的な立場にいるよりも、発展途上である方が、相手はより寛大な姿勢を見せる傾向があります。

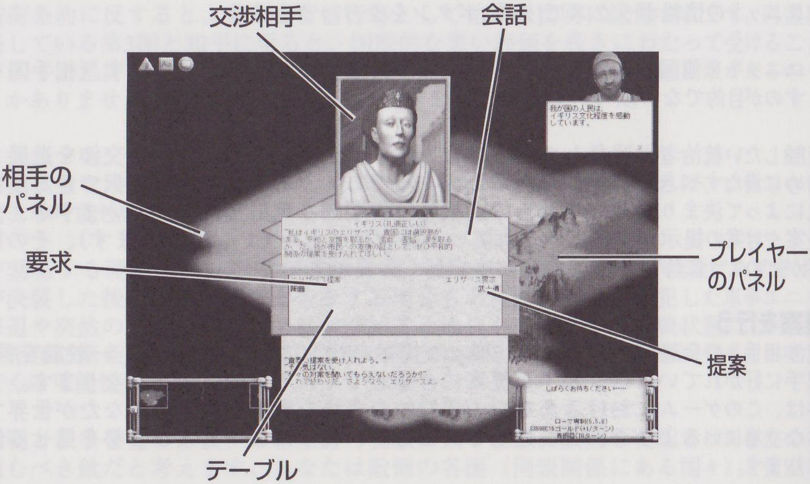
多くの場合、相手は特定の取引を目的として交渉のテーブルにつきます。彼らは何らかの要求と引き換えに、あなたに利益を提示してきます（相手が攻撃してこないという保証は曖昧なものですが）。あなたは提示された条件を飲むこと、交換条件をきっぱり断ること、相手が要求する条件の代わりに対案を出すことができます。これと同様に、相手もあなたからの対案を受け入れたり、拒否したりできます。代案に魅力がないと、相手を幻滅させることもあります。交易できる品物がある限り、また相手が関心を失わない限り、交渉は続けられます。

交渉のテーブルについた統治者に出す提案または代案を選ぶと、外交画面に交渉に必要なツール（交渉パネル）が表示されます。

・選択できる要求：左側の列には相手国の統治者に要求したい内容がすべて一覧で表示されます。

・選択できる提案：右側の列には相手国の統治者に提案すべき内容がすべて一覧で表示されます。





両側に一覧で表示されるカテゴリーは、状況によって異なります。表示される全カテゴリを以下で説明します。

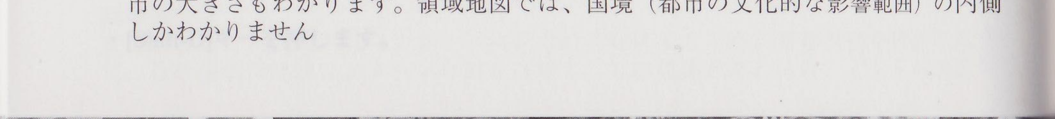
・**平和条約**：平和条約を締結すると、他の条約が交渉可能になります。このオプションが表示されるのは、交渉相手の国と戦争をしている場合だけです。実際のところ、戦時中はこれしか表示されません。和平があらゆる対外交渉の前提条件だからです。

・**外交条約**：条約締結を提案すると（可能な条約については前述しています）、交渉テーブルの両側にこれが表示されるのがわかります。これは、どんな合意も一方的には達成できないからです。つまり、両国とも同じものに合意するということです。

・**交易禁止**：相手国に宣戦布告はしたくないものの、やむを得ずその発展を妨害しなければならなくなったときは、他の文明と協力して20ターンの間この敵国との交易を拒否することができます。ただし、同盟国が交易の損失に対して穴埋めを求めてくることがあります。もちろんこれは、交易を禁止された当事国があなたに抱く敵意とは関係がありません。

・**交渉の仲介**：他の文明との接触は重要であり、価値のあるものはほとんどすべて交換条件として提示できます。具体的に言うと、交渉中の2カ国のうち、一方の国が接触のなかった第三国と接触できた場合、この第三国への仲介を交渉の交換条件として提示できます。

・**マップ**：各文明は世界に関する知識を正確なマップという形で交換できます。交換条件としてマップを受け取ると、マップウィンドウに新しい情報が反映されて、暗闇の部分が見えるようになります。ワールドマップにはその国が探検した領域、他国から教えてもらった領域がすべて表示されます。また地形改善、都市の場所、都市の大きさもわかります。領域地図では、国境（都市の文化的な影響範囲）の内側しかわかりません



・**贅沢品**：統治者が贅沢品の入手手段を持つと（「第７章　地形と移動」で説明）、その贅沢品の交易を開始できます。贅沢品の交易を始めると、首都につながっている全都市で贅沢品が入手可能になり（前章の「交易網」を参照）、この合意が有効な間は幸福度のボーナスを享受できます。交易に関するあらゆる合意と同じように、贅沢品の交易は20ターンの間、あるいは交易の相手国と戦争を始めるまで続けられます。

・**戦略資源**：戦略資源の入手手段を持つと、その戦略資源を交易に回せます。資源の交易を始めると首都につながっている全都市で資源が入手可能になり（前章の「交易網」を参照）、合意が有効な間はその資源を必要とするアイテムを生産することができます。交易に関するあらゆる合意と同じように、資源の交易は20ターンの間、あるいは交易の相手国と戦争を始めるまで続けられます。

・**金**：国庫から金を出すという提案は、交渉戦術としてはより説得力があるものです。[合計]というオプションは、一定の金を一時的に与えることです。[毎ターン]というオプションに注意してください。これを選択すると、それ以降20ターンの間、ターンの度に一定の金を差し出すことになります。この支払いが停止されるのは、両国の間で戦争が勃発したときだけです。

・**技術**：一方の国が発見または獲得し、もう一方の国がまだ手に入れていない科学技術（研究は可能ですが）は、交渉の交換条件にできます。ただし、知識は特に貴重な資産であるため、軽い気持ちで安売りすべきではありません。交換条件として科学技術を獲得すると、自国で発見したようにこれを利用できます（科学者がちょうど研究していた科学技術を獲得した場合、科学担当相が新しい研究プロジェクトを選択するように指示してきます）。

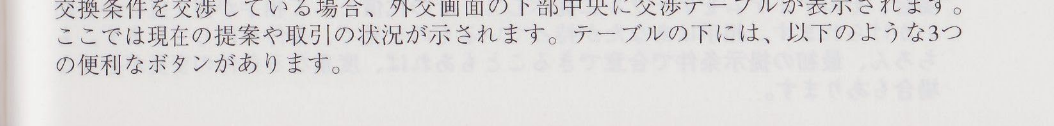
・**都市**：どんな文明にとっても、都市は血肉そのものです。したがって、普通の状況であれば、統治者は都市を放棄するよりも戦争を選択します。しかし、このゲームには敢えて都市を与えるという選択肢が用意されています。これは、強大で非常に攻撃的な隣国をなだめなければならない場合などに、非常に役立ちます。

・**労働者**：首都にいる労働者を交換条件として提示できます。相手国の首都にいる労働者も要求できます。捕獲したときと同様に、交換した労働者の国籍は変わりません。

カテゴリーをクリックすると、特定のアイテムを列挙した一覧が開かれます。もう一度クリックすると、この一覧が閉じられます。交渉のテーブルについている相手が必要としないアイテムは、この一覧に表示されません（たとえば、すでに自国で発見した科学技術は左側の列に表示されません）。自国または相手国が持っているものの、その時点で提供できないアイテムは灰色で表示されます。テーブルに乗せたいアイテムが決まったら、それをクリックしてください。

交渉案

交換条件を交渉している場合、外交画面の下部中央に交渉テーブルが表示されます。ここでは現在の提案や取引の状況が示されます。テーブルの下には、以下のような3つの便利なボタンがあります。



・**白紙に戻す：** このボタンをクリックすると、テーブルの内容をすべて取り消して、最初から選び直すことができます。

・**アクティブ：** このボタンをクリックすると、その時点の交渉相手を対象として、現在の状況や継続中の取引を確認できます。すでに合意した内容は、すべてこのテーブルに表示されます。

・**New：** どの取引が有効か見ているときにこのボタンをクリックすると、その時点の交渉を進めるために提案テーブルの表示に戻ります。

テーブルに最低1つのアイテムを入れると、外交画面にすぐに以下のような新しいオプションが表示されます。

・**（合意を求める）：** テーブルの両側にアイテムがあり、相手国が受け入れるのに十分な条件であると思った場合、この提案を出すことができます。この提案をした後で、相手が条件を受け入れると、それで交渉成立となるので注意してください。提示条件が自国の要望に沿っていると確信がある場合にだけ、このオプションをクリックします。

・**（贈り物を提示する）：** テーブルのこちら側にアイテムがあり、相手側に何もない場合は、見返りを求めずにこのアイテムを贈り物として提示できます。自国に対する相手国の姿勢を改善したいときは、贈り物を差し出すのが最も確実な方法です。



交渉の最終目標

・**（提案を求める）：** テーブルのこちら側で何かを提示するのではなく、むしろ相手国が何を提示する意思があるのか確認できます。間違いなく相手は価値の低いアイテムを提示してきますが、彼らが喜んで差し出すものと自国が妥当と考えているものが近いかどうか知るのに便利です。

・**（交換可能なアイテム）：** あなたが特に望んでいるアイテムを相手側が持っている場合、そのアイテムをテーブルに提示して、その代償として相手が何を望むかを問いかけられます。相手はあなたが持っているものを見て、条件を出してきます。もちろん、最初の提示条件で合意できることもあれば、度重なる条件の変更が必要な場合もあります。



・（貢物を求める）：強大な武力を持っており、攻撃を受ける心配がない場合、礼儀を失わない形で欲しいものを要求できます。また、この方法を威圧敵な外交戦術に利用することもできます。つまり、自国の実態に関わらず、強大で恐ろしい国だと他の統治者に印象を与えることができるのです。ただし、常にうまくいくとは限りません。これは他の統治者に最も嫌われる方法でもあります。実際のところ、貢物の要求は、相手を宣戦布告に踏み切らせる都合の良い手段でもあるのです。

スパイ活動

スパイ活動を発見して諜報機関を設立すると、大使館よりはるかに強力なツールとなります。諜報機関マークをダブルクリックすると、スパイを送り込む命令を実行できます（もちろん、活動コストはかかります）。この命令が成功すると、非常に幅広い潜入活動が可能になります（ご想像の通り、失敗すると国際問題に発展します）。

潜入活動

スパイが潜入すると、戦時中でも情報の流れが止まりません。この間、大使館自体は閉鎖されてしまいますが。また、軍事担当相画面では、敵国の軍事力の大きさだけではなく、軍事ユニットの位置まで知ることができます。

また以下のように、スパイは外交官よりもはるかに多彩な潜入活動を遂行できます。

破壊工作：スパイは裏路地を慎重に進んで選択した都市に潜り込み、重要な施設や防御建築物への進路を開きます。彼らは現在のプロジェクト用に蓄積されたシールドの半分を破棄します。

政治宣伝：自国の工作員と反政府主義者を都市で接触させ、ニセ情報、噂、その他の政治宣伝を流すための資金を与えます。これらの情報によって、あなたの文明に加われば、もっと良い生活ができると都市住民の意識を変えていきます。この作戦が成功すると都市で動乱が起こり、あなたの文明にこの都市が加わります。民主主義の都市は政治宣伝の影響を受けません。裁判所がある敵国の首都や都市では、暴動が発生する可能性が低くなります。また、現状に満足している都市よりも、すでに内乱状態にある都市の方が簡単に革命に発展させることができます。

計画書を盗む：軍事担当相の本部に忍び込んで、最新の戦略報告書を盗み出します。そのターンが終わるまで、敵国の全ユニットの位置を知ることができます。

世界地図を盗む：スパイが宮殿に潜入して、地図製作室に入り込み、敵国の世界地図の写しをとります。

スパイを摘発する：一時的に首都に戻されたスパイは、高度な防諜プログラムを駆使し、敵国のスパイを見つけ出して摘発します。もちろん、敵国のスパイもあなたのスパイを摘発できます。



防諜活動

あなた、あるいは敵国は、どのようにして敵対的なスパイ活動を封じ込めるのでしょうか? 他の文明がスパイを送り込もうとしていると思われる場合、このスパイを摘発する作戦を開始できます。スパイ活動を遂行するときは、まずは自国のスパイが必要です。敵のスパイの摘発が成功すれば、スパイ活動を防止できます。少なくとも、次のスパイが潜り込んでくるまでは。

敵国のスパイを摘発したいときは、相手国の首都に自国のスパイをうまく潜入させる必要があります。次に[スパイを摘発]を選択します（上記の「潜入活動」を参照してください)。任務が成功すると敵国のスパイが逮捕され、このスパイは不正行為を行ったとして罷免されます。もちろん、敵国はいつでも次のスパイを送り込めます...

国際問題

すでに説明したスパイ活動を含めて、秘密の外交活動を行うと、相手国に発覚する危険があります。発覚すれば、必ず国際問題に発展します。この裏切り行為が発覚する確率と任務が成功する確率は、同じでないことに注意してください。たとえ任務が成功したとても、国際問題になることもあるのです。

成功したかどうかにかかわらず、スパイ活動が発覚すると、相手国はあなたの裏切りを敵対行為ととらえる傾向があります（相手国が友好国であった場合は、あなたの行為を軽視するにとどまることもあります)。



第14章
勝利



「しばらくは、わが聖なる使命を見失うことはあるまい。何もかもがその目的のための手段である。」

「第2章　はじめに」で説明したように、あなたは様々な方法でゲームに勝利できます。勝利の基準は、ゲームの最初に選択できます。（詳細については「第3章　ゲームの設定」を参照してください）。具体的に説明すると、アルファケンタウリに向かう宇宙船を完成させる、ゲームに登場した全文明を征服する、全世界で唯一の強国になる、国際連合の事務総長になる、圧倒的な文化的支配を確立するなどです。これらの方法で他の文明を打ち負かすことができます。

アルファケンタウリを目指す宇宙船

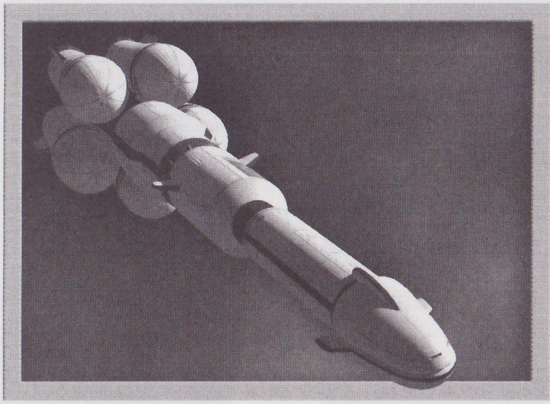
現代の世界では、人口増加による環境悪化が著しいため、人類は資源と居住空間を宇宙に求めるしかありません。問題は人類が他の星に到達できるかではなく、いつ到達するかということです。文明のために統治者としてできる最後の指導は、この移住計画を確実に達成させることです。

『シヴィライゼーション』の前作では、軍事力に頼らない勝利の方法は、宇宙航行が可能な植民船を建造し、アルファケンタウリ系の惑星に無事着陸させることでした。今回は、同じようにこの宇宙プロジェクトでも勝利できますが、その他にも平和的な勝ち方が用意されています。

必要な技術を手に入れても、前提条件の小七不思議である「アポロ計画」が完成しなければ、どの文明も宇宙船のコンポーネントを生産できません。

宇宙船は、様々な点で1回きりの勝負といえます。あなたを含めて、各文明は1つしか宇宙船を建造できません。第2の宇宙船を建造できるのは、建造中の宇宙船が破壊された場合、つまり、宇宙船の製造中に首都が占領された場合だけです（征服者は打ち上げパッドにある宇宙船を破壊します）。





この宇宙船があなたのものに

あなたの国家かライバル国家のどちらかが移住者を乗せた宇宙船をアルファケンタウリに向けて打ち上げると、この宇宙開発競争は終わります。打ち上げ競争に勝った文明は、このゲームの勝者になります。

宇宙船の製造

宇宙の植民計画は非常に巨大なプロジェクトであるため、改善の建設のようにすぐに完成させることはできません。宇宙船の10個の構成部品、つまりコンポーネントを生産できます。コンポーネントを生産可能にするには、特定の科学技術を獲得する必要があります。各部のコンポーネントが完成すれば、これらは組み立てラインや打ち上げ施設に自動的に送られます。

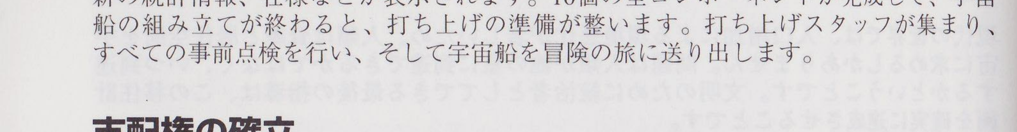
宇宙船の目的は、移住者を他の星系に送り込むことです。新しいコンポーネントが完成する度に、宇宙船画面が開きます。そして、コンポーネントを組み込んだ場所、最新の統計情報、仕様などが表示されます。10個の全コンポーネントが完成して、宇宙船の組み立てが終わると、打ち上げの準備が整います。打ち上げスタッフが集まり、すべての事前点検を行い、そして宇宙船を冒険の旅に送り出します。

支配権の確立

これまでの歴史でわかるように、世界の事実上の支配者は、1メートルも残さずに地上の全土を支配するわけではありません。全世界の土地と人類の大部分が自国の領内に組み込まれた段階で、その支配力が確定されます。この程度まで支配圏を拡大すれば、ゲームで勝利できるのです。

敵国の制圧

ゲームに登場する全文明を軍事的に打ち負かすことでも勝利できます。このルールの目標は、すべての文明を完全に征服することです。地上に残された唯一の文明になると、その時点であなたは世界の支配者と宣言されます。



外交による勝利

これは『シヴィライゼーション III』で導入されたルールで、外交によってゲームに勝つ方法です。軍事行動が不要になるわけではありませんが、外交でうまく立ち回って勝つことが可能です。国際連合を発足するときに、あなたは全文明の大多数の票を集めて事務総長になる必要があります。これであなたの主導権が確立されます。

文化による勝利

新しく用意された勝利の方法にはさらに、圧倒的な文化圏を築く、というものもあります。文化的な影響力が圧倒的に強く、世界中にその文化が広がると、他の文明の統治者さえも、その文化を取り入れたいと願います。こうした状況が実現できれば、軍事的または政治的な状況がどうであっても、世界は文字通り文明によって支配されているといえます。

帝国の文化的なスコアは、全都市のスコアを合計した数字です。あなたの文明で十分な文化のスコアを達成した場合、文化の圧倒的な影響力を発揮してゲームに勝つことができます。詳細についてはシヴィロペディアを参照してください。

歴史グラフによる勝利

ゲームではターンごとにその時点のスコアが計算されます。このスコアは主に、国境で囲まれた領土の面積、現状に満足した市民または幸せな市民の人口（専門家を含みます）に基づいて算出されます。このスコアは歴史グラフ画面に図示されます。ターンごとのスコアを合計し、ここから平均値を出した値が文明全体のスコアと見なされます。ゲームの最終年になった時点でどの基準でも勝者がいなかった場合、歴史グラフ上で全体のスコアが最も高かった統治者が勝者とされます。



支配権の確立

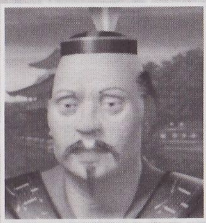
これまでの歴史でわかるように、世界の事実上の支配者は、1メートルも残さずに地上の全土を支配するわけではありません。全世界の土地と人類の大部分が自国の領内に組み込まれた段階で、その支配力が確定されます。この程度まで支配権を拡大すれば、ゲームで勝利できるのです。

敵国の制圧

ゲームに登場する全文明を軍事的に打ち負かすことでも勝利できます。このルールの目標は、すべての文明を完全に征服することです。地上に残された唯一の文明になると、その時点であなたは世界の支配者と宣言されます。



第15章
参考資料：各画面の説明



「賢明なる指導者にとって、すべての微妙な違い、つまり、枝のしなり具合や鳥の飛跡などは、重要な意味を宿しているのだ。」

この章ではゲームで使う全画面、その表示形式、オプションについて詳しく説明します。表示の理由や意味については、マニュアルの本文を参照してください（ここでは表示方法のみついて説明します)。参照しやすくするため、実際にプレイする順番に合わせて画面の説明を行っています。

メインメニュー



このメニューは『シヴィライゼーション III』プログラムを起動すると最初に表示されます。



新規ゲーム：完全に新規のゲームから始めます。このオプションを選択すると、プレイ前のオプション画面がいくつか表示されます。これらを以下で説明します。

クイックスタート：最後の新規ゲームをプレイしたときと同じゲーム設定で新規ゲームを開始します。

チュートリアル：文明をランダムに選択し、難易度を最も簡単な設定にして新規ゲームを開始します。また初心者のプレイヤーがゲームになじめるように、役立つチュートリアル情報も表示されます。

ゲームをロード：事前にセーブしたゲームをロードし、プレイを続行します。ダイアログボックスには、セーブした利用可能なゲームがすべてリストアップされます。ロードしたいゲームを選んでください。

シナリオをロード：シナリオをロードします。独自のゲームシナリオを作成したり、あなたにチャレンジするため他のプレイヤーが作成したシナリオをプレイしたりできます。正常にロードさせるには、『シヴィライゼーション III』のエディタでシナリオを作成しなければなりません。以前の作品の古いシナリオとは互換性がありません。

栄誉の殿堂：これまでのゲーム優秀だった支配者のスコアが表示されます。

環境設定：ゲーム環境の設定を行います。

オーディオ設定：ゲームの音量設定を調整します。

クレジット：ゲームを製作に携わったスタッフのリストが表示されます。

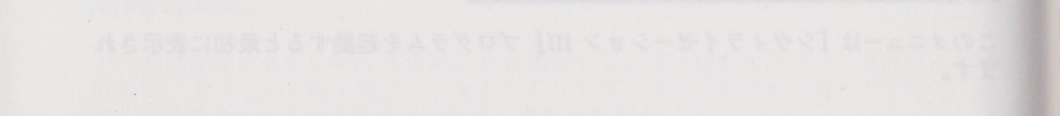
終了：ゲームを終了します。

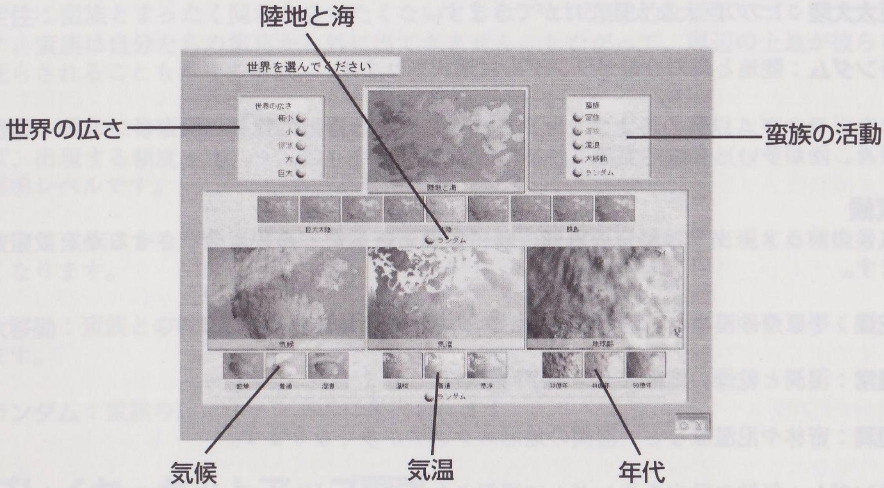
選択するオプションをダブルクリックしてください。

ワールドセットアップ画面

新規ゲームを開始したら、これからプレイする惑星の重要な要素をすべてこの画面で設定できます。

すべてのオプションを指定したら、[○]ボタンをクリックしてプレイヤーセットアップ画面に進みます。[×]ボタンをクリックすると、メインメニューに戻ります。





世界の広さ
マップの大きさを選択することで、プレイする世界をどの程度の広さにするのか、またにプレイ時間をどの程度にするのかを設定します。

極小：この大きさのマップはプレイ時間が短くなり、競争の激しいゲームとなります。各文明は早い段階で接触します。

小：非常に小さいマップに比べれば、競争はそれほど激しくありません。しかし、依然として早い段階でライバル国家と出会うことになります。

標準：これは標準的な大きさのマップです。

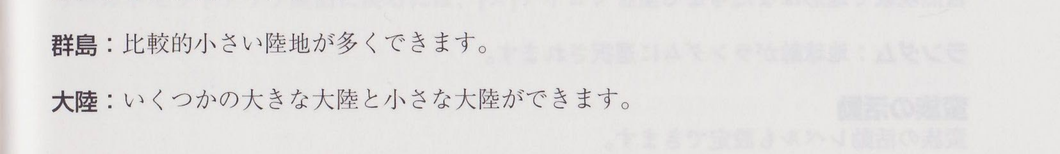
大：この大きなマップでは、探検と開発に時間がかかります。つまり、ゲームのプレイ時間も長くなります。

巨大：この大きさのマップでゲームをプレイすると、他の文明と接触する前に時間をかけて開発を進められます。戦争は長引き、激戦になる傾向があります。ゲームが時間切れになる前にこの広い世界を征服するには、かなり効率良くゲームをプレイする必要があります。

陸地と海
このパラメータを指定すると、海洋の大きさを考慮に入れながら、陸地をどのような形にするかが決められます。

群島：比較的小さい陸地が多くできます。

大陸：いくつかの大きな大陸と小さな大陸ができます。



巨大大陸：1つの巨大な大陸だけができます。

ランダム：陸地と海の設定がランダムに選択されます。

また、ランダム以外の各オプションについて、海と陸地の比率（海が多い、陸と海が半々、陸が多い）を設定することができます。

気候
気候のパラメータでは特定の地形、特に砂漠と密林をどの程度分布させるかを設定します。

乾燥：平原や砂漠など、乾燥した地形スクエアが陸地に多くなります。

通常：湿潤と乾燥の地形スクエアが同じ数になります。

湿潤：密林や氾濫原など、湿潤の地形スクエアが多くなります。

ランダム：気候の設定をランダムに選択されます。

気温
このパラメータでは、特定の地形をどの程度分布させるかを設定します。

寒冷：ツンドラなど、寒冷地の地形スクエアが多くなります。

温暖：各地形が同じ比率で分布した世界になります。

熱帯：砂漠や密林など、熱帯の地形が多くなります。

ランダム：このオプションでは気温がランダムに選択されます。

地球齢
このパラメータでは、浸食、大陸移動、地殻変動などで地表をどれだけ変化させるかを選択します。

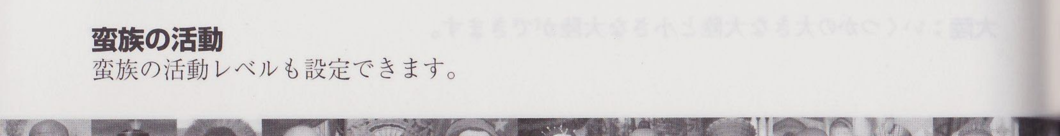
30億年：まだ歳月の浅い荒々しい地表が設定されます。同じ種類の地表が続く傾向があります。

40億年：ある程度歳月が経った世界が設定されます。この世界は地殻変動によって地形に多様性が生まれています。

50億年：古い世界が設定されます。地殻変動は既に落ち着いており、浸食やその他の自然現象で地形はなだらかです。

ランダム：地球齢がランダムに選択されます。

蛮族の活動
蛮族の活動レベルも設定できます。



定住：蛮族とまったく関わり合いたくないときは、この理想的な世界でプレイできます。蛮族は自分たちの集落から外に出てきません。したがって、周辺の土地が彼らに荒らされることもありません。

遊牧：ときには蛮族の集落に出くわすこともあります。ただし、高いレベルに比べれば、出現する頻度もユニット数も少なくなっています。蛮族の活動としては、これが標準レベルです。

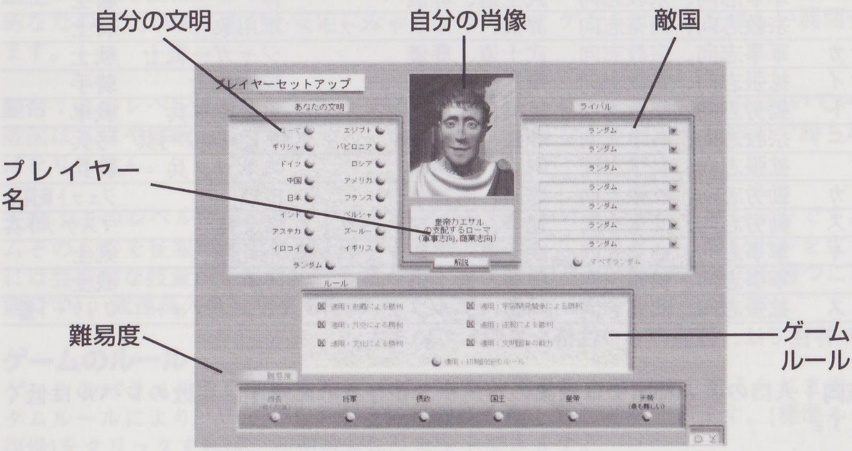
放浪：蛮族はかなりのユニット数まで出現し、低いレベルに比べて出現する頻度も高くなります。

大移動：蛮族との戦いを楽しめます！いたる所で蛮族が出現し、ユニット数も多くなります。

ランダム：蛮族の設定がランダムに選択されます。

プレイヤーセットアップ画面

[プレイヤーセットアップ]画面では、どの文明の統治者としてプレイするのか、ゲームの難易度をどの程度にするのかを選択します。また、ゲームのルールをカスタマイズすることもできます。真中にはリーダーの肖像が表示され、プレイヤーがゲーム中にどのように他の文明に表示されるかが分かります。



すべてのオプションを指定すると、[○]アイコンをクリックしてゲームを開始します。ワールドセットアップ画面に戻るには、[×]アイコンを選びます。



敵国
この画面の上部には、ゲームに登場する他の文明のスロットがあります。これらを使用すると、登場するライバル国家の数、文明のタイプを設定できます（制限はあります）。各スロットは、以下のような3つの状態のいずれかに設定できます。

・指定がない場合、このスロットには文明が入りません。最大数よりも少ないライバル国家数でプレイしたい場合は、このようにいくつかのスロットを閉じてください。

・指定のあるスロットには、選択した特定の文明の名前が表示されます。このように設定すると、選択した種族を含めてゲームが開始されます。

・[ランダム]は、スロットを閉じたくないものの、特定の文明も選択したくない場合に使用するオプションです。ライバル国家が自動的に選択されます。

自分の文明
選択可能なオプションから支配する種族を選択します。どの種族にも長所と短所、1つの特殊なユニットがあります。以下の表を参照してください。

文明	特性*	開始時の科学技術	特殊ユニット	種類
ローマ	勤労志向、軍事志向	建築、武士道	軍団兵	剣士
ギリシア	科学志向、商業志向	青銅器、アルファベット	装甲歩兵	槍兵
ドイツ	軍事志向、科学志向	武士道、青銅器	パンツァー戦車	戦車
中国	勤労志向、科学志向	建築、青銅器	騎馬兵	騎士
日本	軍事志向、宗教志向	武士道、葬儀	侍	騎士
インド	宗教志向、商業志向	葬儀、アルファベット	軍用象	騎士
アステカ	軍事志向、宗教志向	武士道、葬儀	ジャガー戦士	戦士
イロコイ	拡張志向、宗教志向	陶器、葬儀	騎馬戦士	騎手
エジプト	勤労志向、宗教志向	建築、葬儀	重装戦車兵	戦車
バビロニア	宗教志向、科学志向	葬儀、青銅器	バビロニア弓兵	弓兵
ロシア	拡張志向、科学志向	陶器、青銅器	コサック兵	騎兵
アメリカ	勤労志向、拡張志向	建築、陶器	F-15	ジェット戦闘機
フランス	勤労志向、商業志向	建築、アルファベット	銃士隊	マスケット兵
ペルシャ	軍事志向、商業志向	武士道、アルファベット	不死隊	剣士
ズールー	軍事志向、拡張志向	陶器、武士道	インピ	戦士
イギリス	拡張志向、商業志向	陶器、アルファベット	マンノウォー	フリゲート艦

*文明の特性では、種族のもつ性格を説明しています。

商業志向：人口の多い都市では商業のボーナスが与えられます。腐敗のレベルは低くなります。

拡張志向：ゲームの始めから斥候が与えられます。蛮族の集落に富がある確率が高くなっています。

勤労志向：労働者は仕事を早く終わらせます。人口の多い都市ではシールドのボーナスが与えられます。



軍事志向：軍事関連の都市改善（兵舎および沿岸要塞）のコストが低く設定されています。ユニットのレベルアップ（一般兵、古参兵、精鋭兵）が早く行われます。

宗教志向：宗教的な都市改善（寺院や聖堂など）のコストが低く設定されています。革命の場合でも、無政府状態は1ターンで終わります。

科学志向：科学的な都市改善（図書館や大学など）のコストが安くなります。新しい時代が始まる度に、ボーナスの科学技術が与えられます。

プレイヤー名を変更したいときは、選択した文明で初期設定のリーダー名をクリックして、新しい名前を入力してください。

難易度

プレイしたい難易度を選択します。それぞれの難易度で、市民の一般的な不満のレベル、AIの平均的な作戦能力や知識など、いくつかの要素を変更してあります。

酋長：初心者にお勧めの最も簡単なレベルです。

将軍：このレベルは、あまり難しいプレイを望まないプレイヤーに最適です。

摂政：すべての分野で容易さは取り払われ、ライバルの文明も国家の運営がかなり巧みになっています。勝つためには多少の経験と技術が必要です。

国王：経験と技術があるプレイヤー向きのレベルです。敵国のリーダーに知恵があり、あなたの市民の満足度が不安定になっているため、ゲームはかなり難しい展開となります。

皇帝：このレベルはハンディキャップをむしろ望んでいるプレイヤーに向いています。敵国はもはや容赦してくれません。勝ちたいと思うなら、自分自身の力で勝ち取らねばなりません。

天帝：このレベルは『シヴィライゼーション』における究極のチャレンジです。ゲームそのものを征服する自信があるプレイヤーに向いています。このレベルを生き残るには芸術的な技量が必要です（もちろん、論理的には[天帝]のレベルでも勝つことは可能です）。武運長久を祈ります!

ゲームのルール

ゲームのパラメータを調整すれば、ゲームプレイ全体の雰囲気を変えられます。カスタムルールにより、いくつもの異なる可能性を楽しむことができます。[標準ルールを復帰]をクリックすれば、初期設定にリセットできます。

制覇による勝利の有効化：世界の3分の2を征服すると勝利が決まります。その他の文明、または生き残った人々はあなたの支配に従います。

外交による勝利の有効化：純粋な外交的手段で勝利を収められます。勝利を得るには、自国の統治者が国際連合の投票で事務総長に選出される必要があります。



文化による勝利の有効化：どのような文明であっても圧倒的な文化的支配力によってゲームに勝つことができます。勝利を得るには、文化のポイントを規定のレベルまで獲得しなければなりません。

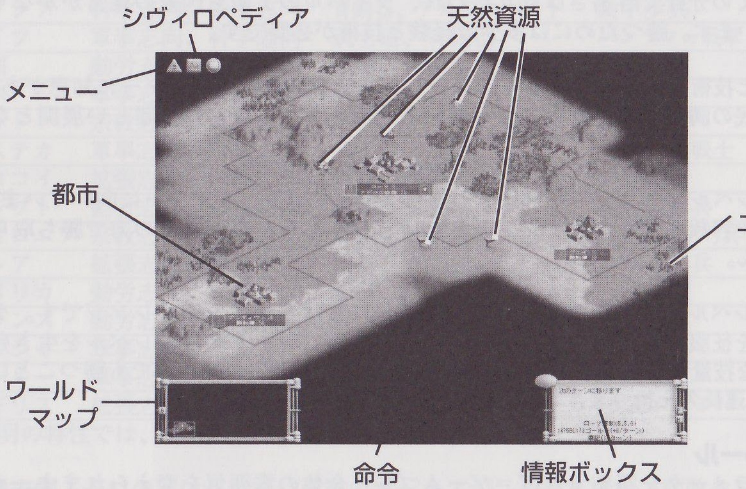
宇宙開発による勝利の有効化：宇宙船のコンポーネントを生産し、アルファケンタウリに向けて宇宙船を最初に打ち上げることでゲームに勝利できます。

征服による勝利の有効化：すべてのライバル国家を征服すると勝利できます。最後の文明になったら、あなたが世界の支配者になります。

文明に固有な能力の有効化：様々な要素を管理します。チェックを入れると、各文明は独自の長所と短所を持ちます（このセクションで前述）。ゲームプレイを単純にしたいときは、この設定をオフにすると便利です。

マップ画面

等距離図法で描かれたマップウィンドウです。あなたはここでアクティブなユニットを表示したり、動かしたりします。このウィンドウに表示されるのは、ワールドマップで全体像が図示された世界の一部分です。

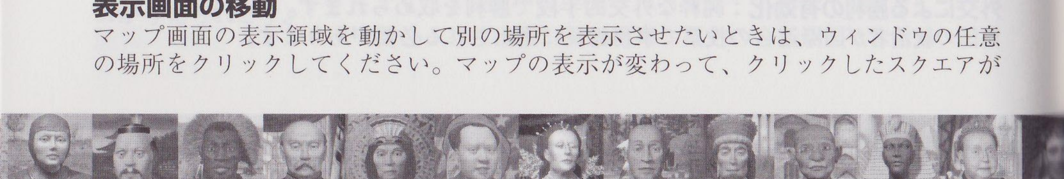


マップのズーム

[Z]キー（ズームのショートカットキー）を押すと、マップのメイン表示を拡大したり、縮小したりできます。ズームアウトでは広い領域が表示され、ズームインでは狭い領域が詳細に表示されます。

表示画面の移動

マップ画面の表示領域を動かして別の場所を表示させたいときは、ウィンドウの任意の場所をクリックしてください。マップの表示が変わって、クリックしたスクエアが



画面の中心に表示されます。中央に表示したいスクエアがマップのメイン画面に表示されていないときは、ワールドマップで目的の場所をクリックします。

表示したい場所が現在の表示領域からそれほど遠くない場合、または現在の表示領域と目的地の間をチェックしたい場合、マップをスクロールすることができます。マウスカーソルをマップ画面の端に合わせると、表示領域がその方向に移動していきます。端からカーソルを離すと（またはどちらかの極地に達すると)、スクロールは停止します。また、カーソルキーでも表示領域を動かすことができます。

アクティブなユニットの表示

アクティブなユニットを中心に表示したい場合は、[C]キーを押すか、情報ボックスでユニットの画像をクリックします。アクティブなユニットが画面に表示されていない場合、または状況マップやワールドマップに隠されている場合、この機能が特に役立ちます。

ユニットに命令を与える

マップ画面の下部にはいくつかのボタンが並んで表示されています。これらは命令ボタンで、あなたはアクティブなユニットを操作することができます。それぞれの命令については、この章の後半にある「命令」を参照してください。

都市の詳細

都市の内情を見たいときは、都市をダブルクリックしてください。また都市を右クリックして、表示されたポップアップメニューで[(都市名)にズーム]）を選ぶこともできます。すると、この都市の都市画面が開きます。この画面の詳細については、この章の「都市表示」を参照してください。

都市の生産力の変更

都市で行っている現在の生産プロジェクトを変更したい場合は、[Shift]キー押しながらマップ画面で都市を右クリックします。開いたメニューで新しい生産プロジェクトを選択します。

都市名の変更

都市名を変更したい場合は、都市を右クリックして[(都市名)を変更]を選択します。

ボタン

マップ画面の左上にはいくつかのアイコンがあります。これらをクリックすると、ゲームメニュー、シヴィロペディア、大臣など、非常に役立つ機能が起動されます。詳細については、この章の後半にある「メニュー」、「大臣」、「シヴィロペディア」を参照してください。

大使館またはスパイの使用

他の文明に大使館を設立したり、スパイを潜入させたりすると、この国の首都を表すアイコンが表示されます。大使館またはスパイに命令を出すときは、大使館またはスパイアイコンをダブルクリックしてください。詳細については「第13章　外交と交易」を参照してください。



ワールドマップ

画面の左下にあるこの小さなマップには、すでに知っている世界の略図が表示されます。このマップの外郭は、メインのマップ画面の端と一致します。

ワールドマップを使うと、マップ画面上をすばやく移動させることができます。ワールドマップの任意の場所をクリックすれば、その場所がマップウィンドウの中央に表示されるのです。

ワールドマップのモードはこのボックスの端にある便利なボタンで切り替えます。ワールドマップの表示/非表示（マップそのものを除き、すべて同じ）は[Del]キーを押して切り替えます。

情報ボックス

情報ボックスには、アクティブなユニットの情報、自国の文明の状況、ゲームの進行状況などが表示されます。このボックスの端には以下のようなボタンがあります。

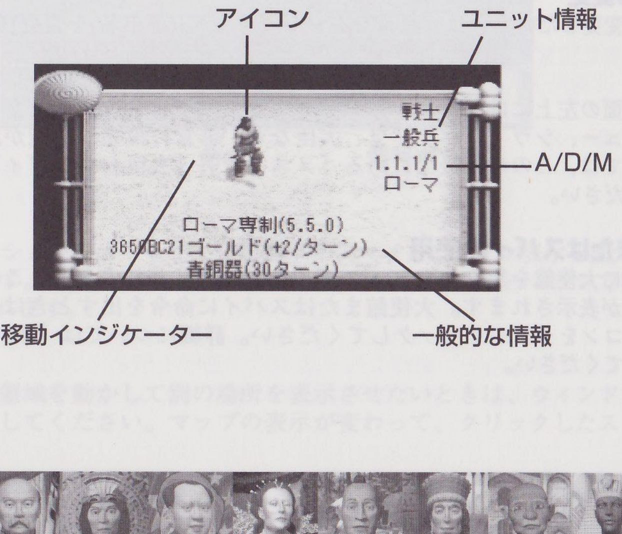
外交：選んだ相手国の統治者との交渉が始まります。このボタンを使えるのは、すでに接触がある国の統治者を相手にする場合のみです。

スパイ活動：大使館の設立やスパイ活動のを行います。

宮殿：ルールで設定すると、市民は時々あなたの宮殿を大きくしてくれます。その現在の状況を確認できます。

宇宙船：アルファケンタウリへの宇宙船現在の状況と、他国の開発状況を確認できます。

歴史グラフ：現在、世界で自分がどのような位置にあるのか確認できます。





表示の順序が同じとは限りませんが、以下の情報が情報ボックスに表示されます。

- **ユニットのアイコン**：アクティブなユニットがアイコンで示されます。このアイコンには国籍の色とダメージ状況を示すバーが含まれます。

- **移動インジケーター**：そのターンでこのユニットにどれだけの移動ポイントが残っているのかが示されます。緑は移動ポイントが全部残っていることを示し、黄色はユニットが移動したもののポイントがまだ残っていることを、赤はポイントを全部使ってしまったことを表します。

- **国籍**：ユニットの種類のすぐ前に、ユニットの国籍が表示されます（所属している文明と違う場合）。

- **種類**：これはユニットの種類の名前です（カタパルトなど）。

- **等級**：ユニットが軍事ユニットである場合、情報ボックスには徴募兵、一般兵、古参兵、精鋭兵など戦闘経験のレベルが示されます。

- **A/D/Mの数値**：ユニットの攻撃、防御、移動の数値がこのユニットの残りの移動ポイントと一緒に示されます。また、ユニットが鉄道のあるスクエアから移動を始めると、鉄道がなくなるまで移動ポイントは使用されないことに注意してください。

- **地形**：ユニットがいるスクエアの地形が示されます。

- **政治体制**：情報ボックスでは、ユニットアイコンの下に文明の名前と現在の政治体制が示されます。

- **年**：年はBC（紀元前）またはAD（紀元後）の西洋暦で表示されます。通常のゲームは紀元前4000で始まります。各ターンは数年の単位で過ぎていきます。時代ごとに異なりますが、1ターンは20、25、40、50年とされます。

- **国庫**：この数字は現在国庫に蓄えられている金額と、ターン当たりの変動を示します。この数字が増えると黒字、減ると赤字でやり繰りしていることがわかります。

- **科学研究**：研究インジケーターは、現在の研究目標とそれが発見されるまでの残りターン数を示します。

命令

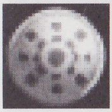
マップ画面の下にどの命令アイコンが表示されるかは、アクティブなユニットの能力とその状況で決まります。アクティブなユニットに関係のない命令、または現在利用できない命令は表示されません。

空輸（[T]）



そのターンにまだ移動していないユニットを、空港のある都市から、空港のある別の都市に空輸できます。この移動では、そのターンにおけるユニットの移動ポイントがすべて使われます。送り出す場合でも、受け入れる場合でも、各都市では1ターンに1ユニットしか空輸できません。

労働者を自動化（[A]）



作業が終わる度に労働者に命令を与えるのではなく、労働者を自動化することができます。自動化された労働者は都市に戻らず、その場所の周辺にある地形を改良します。状況によって、労働者の操作が戻される場合があります。

砲撃（[B]）



砲撃能力があるユニットに、射程距離に入った目標を攻撃するように命令します。

軍隊を編成（[B]）



リーダーに軍隊を編成するよう命令します。軍隊の詳細については、「第8章 ユニット」を参照してください。

植民地を建設（[B]）



今いるスクエアに植民地を建設するよう労働者に命令します。植民地を建設すれば、国境の外にあるスクエアから戦略資源や贅沢品を産出し、道路で都市に運び込むことができます。無防備な植民地でも、敵国のユニットに占領されることはありませんが、ただしあっけなく破壊されてしまいます。

要塞を建設（[Ctrl-F]）



現在のスクエアに防御用の要塞を建設するよう労働者に命令します。要塞を建設すると、ユニットを要塞に入れて防御能力を高めることができます。科学技術の「建設」を発見しないと、この命令は実行できません。

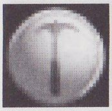
灌漑を建設（[I]）



現在のスクエアに灌漑を行うよう労働者に命令します。

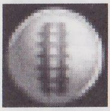


鉱山を建設（[M]）



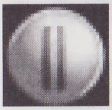
現在のスクエアに鉱山を建設するよう労働者に命令します。

鉄道を建設（[R]）



蒸気機関を発見すると、既存の道路よりも効率の良い鉄道を敷設するよう労働者に命令できます。

道路を建設（[R]）



現在のスクエアに道路を敷設するよう労働者に命令します。

都市を建設/定住][B]）



今いるスクエアに新しい都市を建設するよう労働者に命令します。すでにある都市のすぐ隣には、別の都市を建設できないので注意してください。また、山岳地帯には建設できません。



開拓者や労働者が既存の都市にいる状態でこの命令を出すと、そのユニットは都市に編入されます。労働者では1単位、開拓者では2単位の人口が増えます。

公害を除去（[Shift-C]）



汚染されたスクエアを洗浄するよう労働者に命令します。

森を開拓/植林（[N]または[Shift-C]）



今いる森林のスクエアを除去するよう、または木のないスクエアに植林するよう労働者に命令します。たいていの場合、これによってスクエアの地形は改善されます。また森林を除去すると、最も近い友好都市にいくらかシールドが与えられます。除去できない、または植林できないスクエアにユニットがいる場合は、この命令ボタンは画面に表示されません。

密林を開拓（[Shift-C]）



今いる密林のスクエアを除去するよう労働者に命令します。これで通常は良い方向にそのスクエアの地形が変わります。ユニットが除去できないスクエアにいる場合、この命令ボタンは画面に表示されません。

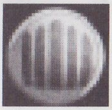


処分（[D]）



実際の仕事に使わなくなったユニットを処分します。ひとたび処分されたユニットは完全に消滅し、回復させることはできないので、このオプションを使うときは十分に注意してください。都市のスクエアでユニットを処分すると、すぐにこのユニットの生産費用の一部が都市の生産ボックスに追加されます。これは兵士の維持費、装備、再訓練の費用を再分配したことを表します。

防御態勢（[F]）



軍事ユニットに、今いるスクエアで防御体制を築くか、都市に駐屯するよう命令します。防御態勢である限り、つまり再びユニットをアクティブにするまで、このユニットの防御能力は強化されます。ただし、ダメージを受けたユニットは例外で、完全な体力が戻った時点でアクティブになります。防御能力がないユニット（開拓者や労働者など）でも「防御」を命じてその場所に留まるように命令できます。ただしこの場合は、防衛のボーナスを得ることはできません。

移動（[G]）



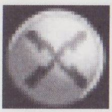
選択したスクエアにユニットを直接移動させることができます。この命令をクリックしたら、目的の場所までマウスカーソルを動かしてください。ハイライト表示したスクエアに到達するまでのターン数が表示されます。スクエアをクリックすると、それ以降は命令を出さなくても、そこまでユニットが進んでいきます。

降下作戦（[A]）



この移動命令を使用できるのは、ユニットに降下作戦の能力があり（つまり、空挺部隊とヘリコプター）、なおかつこれらのユニットが空港のある都市にいる場合に限られます。ユニットがある現在の場所から、活動範囲内の空きのあるスクエアを選んでください。ユニットはただちにそのスクエアに移動します。この命令によって、そのターンにおけるユニットの移動ポイントはすべて使われます。

略奪（[P]）



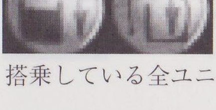
今いるスクエアを蹂躙し、地形改善を破壊するよう軍事ユニットに命令します。つまりこれは鉱山、灌漑、道路、その他の改善を破壊することを意味します。

現状維持（[スペースバー]）



現在の場所でとどまって、そのターンでは何もしないようユニットに命令します。このユニットは何もしませんが、ダメージを受けていた場合は多少の回復を期待できます。

乗り込む/降りる（[L]）



船に降りるの命令を与えると、搭乗していた全ユニットがアクティブになり、陸地や他の船に移動できます。この場合、船は陸地のスクエア、都市のスクエア、他の友好的な船に隣接させなければなりません。また、船をクリックするとボックスが表示され、搭乗している全ユニットを確認することができます。



待機（[W]または[Tab]）



現在のターンが終了するまで（他のアクティブなユニットすべてに命令を与えるまで）、現在アクティブなユニットに待機しているよう命令します。他のユニットにも待機命令を出した場合は、待機を命じた最初のユニットの後にこのユニットが位置付けられます。その後も、同様の順番になるので注意してください。

航空ミッション

航空ユニットで行うミッションには、独自の命令ボタンがあります。



爆撃ミッション（[B]）：選択した地形スクエアまたは敵国の都市に爆弾を落とします。空爆によって、都市改善、都市の住民にダメージを与えることができます。



偵察ミッション（[R]）：選択したスクエアと周辺のスクエアを調査します。



基地変更ミッション（[Shift-R]）：ユニットの本拠地を特定の基地または航空母艦に変更します。



制空ミッション（[S]）：そのユニットの防空範囲を守ります（活動範囲の半分）。命令を変更するためにユニットを再びアクティブにするまで、このユニットの任務は変わりません。この点から見れば、制空ミッションは普通の[防御]命令と同じです。制空ミッションを遂行できるのは、戦闘機（F-15を含む）だけです。



降下作戦ミッション：指定した場所に1つの地上ユニットを輸送して、このユニットの降下を行うと、ユニットがその場所に残されます。降下作戦が可能なのは地上ユニットを搭載したヘリコプターだけで、しかも活動範囲内に限られます。この「上空からの移動」は敵軍ユニットのあるスクエアではできません。

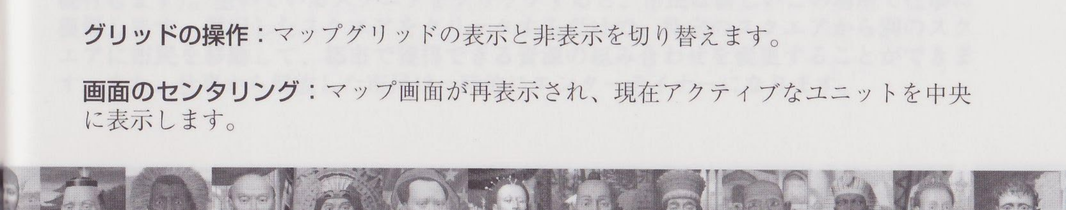
メニュー

マップ画面で[メニュー]アイコンをクリックすると、[メイン]メニューが開きます。このメニューのオプションで、以下のように別のメニューが開きます。

マップ：このメニューには、世界を俯瞰するときに便利な機能がいくつかあります。

グリッドの操作：マップグリッドの表示と非表示を切り替えます。

画面のセンタリング：マップ画面が再表示され、現在アクティブなユニットを中央に表示します。



マップをクリア：マップにある人工オブジェクトの表示/非表示を切り替えます。これらの人工オブジェクトには、都市、ユニット、地形改善などがあります。

都市を検索：都市を見つける最も手っ取り早い方法です。一覧から選択すると、マップが再表示されて選んだ都市が中心に表示されます。

ズームアウト/イン：マップ表示の範囲を拡大、縮小することできます。

ゲームをロード：以前に保存したゲームの続きをプレイしたいときは、このオプションを使います。保存したゲームを一覧から選択してください。

ニューゲーム：現在のゲームを終了して（保存しないで）新しくやり直したいときは、このオプションを使います。

環境設定：ゲームオプションをカスタマイズします。

サウンド設定：サウンドに関する設定を行います。

リタイア：最終スコアを計算、表示して現在のゲームを終了します。その後、ゲームオーバーの画面が表示されます。

ゲームをセーブ：後でプレイできるよう現在のゲームを保存します。

ゲーム終了：保存しないで、ただちに現在のゲームを終了します。

都市画面

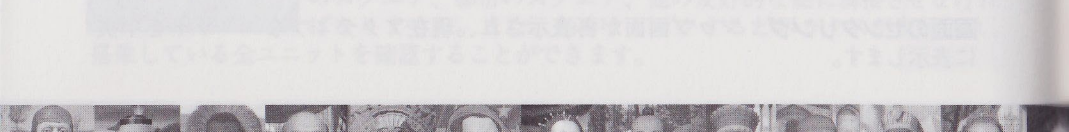
どの都市にも命令を出すことができます。この画面から、周辺の土地、鉱山、森林、漁業水域で働くように市民を割り当てられます。またこの画面には、都市の状態に関する重要な情報がすべて一覧で表示されます。表示される情報は、都市で生産されるシールド数、都市の食料生産量と商業収入、生産しているアイテムと完成までのターン数、住民の幸福度、都市を防御しているユニット、すでに建設した改善などです。

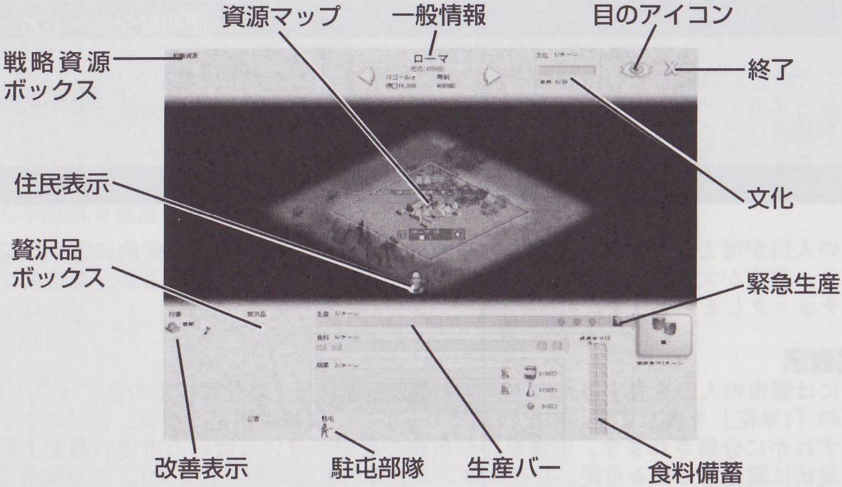
都市画面は次のいずれかの方法で表示できます。

・マップ画面の都市を右クリックして、「[(都市名)]をズーム」を選択する

・マップ画面の都市にマウスカーソルを重ねて、この都市をダブルクリックする

・担当相の報告書で都市名をクリックする





[終了]ボタン、または[Esc]キーを押すと、都市画面が閉じます。

一般情報
画面上部には、都市名、建設以降の経過年数、人口など、以下のような役立つ情報があります。

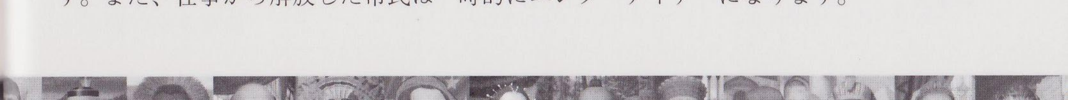
・2つの矢印ボタンを使うと、帝国にある全都市を次々と表示できます。

・目のアイコンをクリックすると、その都市の壮大な全景を俯瞰することができます。

・[閉じる]ボタンをクリックすると、都市画面が閉じます。

資源マップ
都市画面は、都市周辺にある探検済みの地形スクエアを表示する詳細マップです。都市圏にあるスクエアがハイライト表示され、労働が行われている各スクエアには、そこで産出される資源が表示されます。都市スクエアでは、常に生産が行われています。1単位の市民につき、労働をさせるスクエアを1つ追加していくことができます。労働に利用できるスクエアの最大数は、市民の人口単位に1を追加した数ですが、最大21です。ただし、労働できるスクエアよりも多くの単位の市民を持つことは可能です。

市民は都市の食料、生産（シールド）、商業などに貢献しますが、どれに貢献するかは彼らが働くマップスクエアの地形で決まります。ただし、ほとんどのスクエアでは複数の資源が産出されます。生産中のスクエアをクリックすると、一時的にそこで働く市民の仕事を停止できます（都市のスクエアは例外です。このスクエアは常に生産を続行します）。空いているスクエアをクリックすると、市民は新しいこの場所で仕事に復帰します。選択したスクエアをクリックするだけで、特定のスクエアから別のスクエアに市民を移動して、都市で獲得できる資源の組み合わせを変更することができます。また、仕事から解放した市民は一時的にエンターテイナーになります。



便利なショートカット

都市の行政官に命令して、自分の設定した優先順位に従って市民を働かせたいときは、まず都市スクエアをクリックします。その後の詳細については、後記の「都市の行政官」を参照してください。

都市の人口が増えるごとに、開発すべき地域がそれぞれの市民に自動的に割り当てられます。都市が大きく発展したら、希望通りに市民が配置されているか、都市のマップをチェックしましょうす。

住民表示

ここには都市の人口を表す市民のアイコンが表示されます。住民表示の各アイコンは、人口の「1単位」を表します。市民は幸せいっぱい、現状に満足、不満、レジスタンスのいずれかに分類されます。不満を持つ市民の数が幸せいっぱいの市民の数を上回ると(現状に満足している市民、レジスタンス、専門家は無視されます)、その都市で内乱が発生します(詳細については、「第11章　都市の管理」の「内乱」を参照してください)。通常の市民に加えて、都市では3種類の専門家を養うことができます。

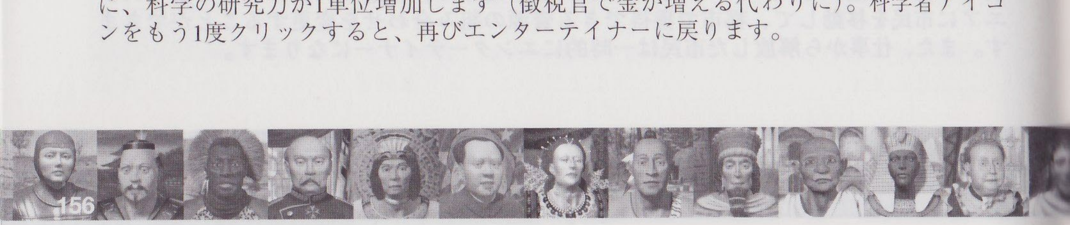


都市圏で生産に従事していない市民は、専門家と呼ばれます(例外はレジスタンスです。彼らは働きません)。たとえば、都市圏にある生産用のスクエアをクリックすると、そこで働いている市民はエンターテナーに変わります(住民表示で、1単位の市民がエンターテナーに変わります)。専門家は都市で生産する資源に直接的に貢献しませんが、他の市民と同じように食料を消費します。ただし、専門家は住民の幸福度を高めたり、税収を増やしたり、都市の科学研究力を高めたりするのに貢献してくれます。専門家には、エンターテナー、科学者、徴税官の3種類があります。

エンターテイナー：労働から解放された市民はすぐにエンターテナーになります。1単位のエンターテイナーにつき幸福マークを１つ生み、不満を持つ市民を現状に満足させるか、現状に満足した市民を幸せいっぱいに変えます(不満を持つ市民がいない場合)。

徴税官：住民表示でエンターテイナーをクリックすると、徴税官に変わります。1単位の徴税官は1単位の金を集めます。

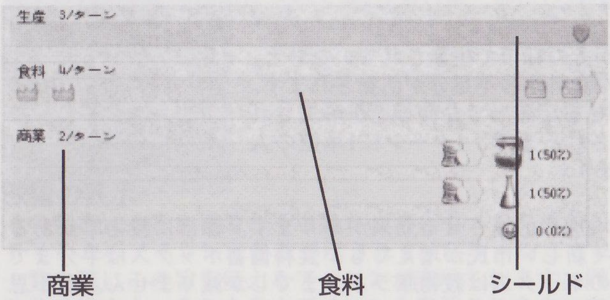
科学者：徴税官をクリックすると、今度は科学者に変わります。科学者が増えるごとに、科学の研究力が1単位増加します(徴税官で金が増える代わりに)。科学者アイコンをもう1度クリックすると、再びエンターテイナーに戻ります。



レジスタンス：都市を占領すると、あなたの統治に怒りを感じ、労働を拒否する市民が現れます。

都市の生産バー

各ターンで都市の市民が生産する全資源が表示されます。市民が働いている都市圏のスクエアでは、ターンごとに食料、シールド、商業収入が集められます。それぞれの資源の産出量は、都市に特定の改善があるかどうか、選択した政治体制は何か、特定の七不思議を建設したかどうかで決まります。



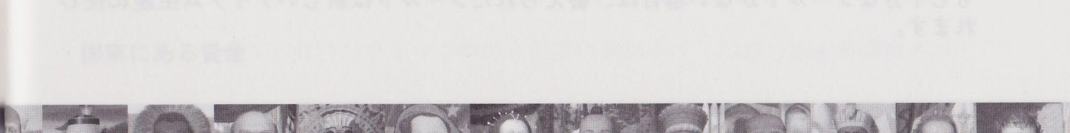
シールドバー：ターンごとに都市で生産されるシールド数が表示されます。現在選んでいる政治体制やいくつかの要因によって、各ターンで生産されるシールドの中には、無駄に消費されてしまうもの（赤いシールド）もあります。また、この浪費を上回った生産量（青いシールド）は、都市が取りかかっている生産作業に備え、生産ボックスに蓄えられます。

食料バー：ターンごとに都市で生産される食料生産量が表示されます。都市に住んでいる1単位の市民は、1ターンに2単位の食料を消費します。食料生産に過不足があれば、その情報が表示されます。余った食料は食料備蓄ボックスに蓄積されます。

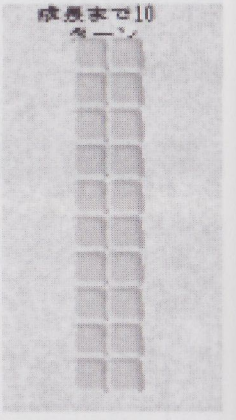
商業バー：都市の商業収入と、その収入の配分状況が表示されます。最初のバーは、商業収入からどれだけの比率が国庫に入るかを示します。2番目のバーは研究費に使われる比率、最後のバーは娯楽に使われる比率です。これらの数値は、あなたの文明の科学研究レートと娯楽レートによって決まります。政治体制の種類、自国にある都市の数、各都市と首都の距離に応じて、商業収入の一部が腐敗で失われてしまいます(損失分もバーに示されます)。腐敗による損失を引いた後、各分野の割り当て金額が計算されます。

贅沢品ボックス

都市の市民に幸福のボーナスを与える贅沢品が表示されます。ボックスに表示されるのは、この都市がアクセス可能なすべての贅沢品です。これらは直接住民の幸福度に強力な影響を与えます。幸福度のボーナスを高めるのは、その種類の中で1つだけなので、種類ごとに1つの贅沢品しか表示されません。各贅沢品の後に表示される「幸福な顔」の数は、この贅沢品の効果を受けている市民の数を表します。



食料備蓄ボックス



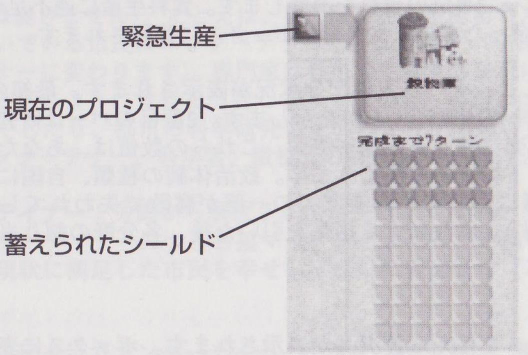
ターンごとに都市で生産される余剰食料は、このボックスに蓄積されます。都市の人口が増えるにつれて、このボックスの容量も大きくなります。ボックスが満杯になると、都市の人口が1単位増加し、新しい市民が住民表示に追加されます。これで食料備蓄ボックスは空になりますが、次のターンから再び食料が蓄えられていきます。またボックスの上部には、この都市に次の市民が追加されるまで、現在の生産速度でどのくらいのターン数がかかるのかが表示されます。

住民を養うだけの十分な食料がその都市で生産されていないと、食料備蓄ボックスに蓄えられた食料から不足分が消費されます。万一、ボックスが空になってもまだ都市で食料不足が解決されていない場合は、それが解決されるまで、1ターンに1単位の人口が飢餓によって減っていきます。

改善の「穀物庫」には、人口増加を加速させる効果があります。都市に穀物庫がある場合、備蓄食料が満杯になって新しい市民が増えても、食料備蓄ボックスは半分までしか減りません。つまり、このボックスは穀物庫ラインまでしか減りません。七不思議の「ピラミッド」にも同じ効果がありますが、この場合はその都市だけではなく、同じ大陸にある全都市に効果が波及します。

生産ボックス

食料備蓄ボックスの隣にあるのが、生産ボックスです。ターンごとに都市で生産されるシールドはここに蓄えられます。生産ボックスの容量はその時点で生産しているユニット、改善、または七不思議の費用に応じて変わります。このボックスが満杯になるとアイテムが完成し、空になると新規アイテムの生産が始められます。



生産中のアイテムは一番上に表示されます。生産可能なアイテムは、自国で獲得した科学技術によって決まります。現在のプロジェクトを変更したいときは、アイコンをクリックして開いた一覧から選んでください。新しいアイテムを生産できるだけのシールドがあるときは、余ったシールドは失われ、次のターンでアイテムが完成します。もし十分なシールドがない場合は、蓄えられたシールドは新しいアイテム生産に使われます。

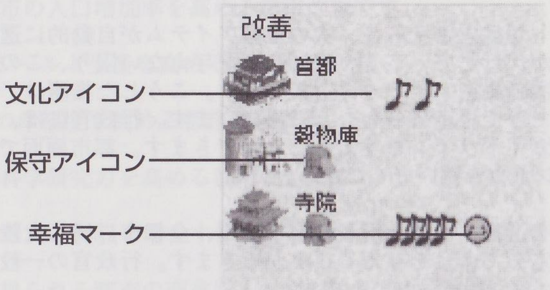
新しい科学技術を発見したために、生産中のユニットよりも、もっと先進的なユニットが生産可能になる場合があります。このような場合は、生産アイテムが自動的に新しいユニットにアップグレードされます。また、七不思議を建設している途中で、先に他国がこれを完成させたときは、都市の生産アイテムはその時点で最も費用がかかる生産プロジェクトに自動的に切り替えられます。

[緊急生産]ボタンをクリックすると、アイテムの生産を急がせることができます。ダイアログボックスには緊急生産に必要な費用が表示されます（なぜこのオプションを選択するのか、その理由については、「第11章　都市の管理」の「緊急生産」を参照してください）。

[Shift]キーを押しながらアイテムをクリックすると、生産アイテムを待ち列に入れることができます。現在のアイテムが完成すると、都市の行政官はこの待ち列から次のアイテムを選択します。

改善の表示

その都市にある世界の七不思議と改善をすべて表示する一覧です。この一覧では、各アイテムのアイコンと名前が示されます。ターンごとに維持費が必要な改善の場合、一覧の隣にこの旨を伝えるアイコンが表示されます。同じように文化的な効果がある改善の場合も、それを示すアイコンも表示されます。市民の幸福度に影響を与える改善には、「幸福マーク」のアイコンが付きます。このアイコンで、効果がどの程度なのかがわかります。



改善が完成すると、この表示に追加されます。一覧で改善を右クリックすれば、売却できます（実際に売却する前に、命令を取り消すことも可能です）。七不思議は売却できません。改善を売却したときと同じように、天災や砲撃によって破壊された改善は、この一覧から削除されます。特殊な効果が時代遅れになった場合でも、七不思議はこの表示画面に残されることに注意してください。

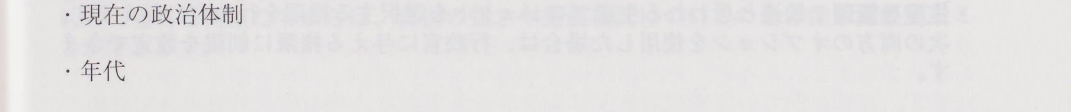
帝国情報ボックス

帝国情報ボックスには、以下のような役立つ情報が表示されます。

・現在の政治体制

・年代

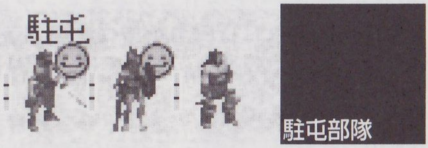
・国庫にある資金



またこのボックスには、都市の文化的なポイントが記録されます。具体的には、ターンごとにこの都市が獲得したポイント数、蓄積された合計ポイント数、都市の影響範囲を広げるのに必要なポイント数です。下のバーは、この目標を達成するまでの過程をグラフで表したものです。

駐屯

駐屯画面には、その時点で都市にいる全ユニットが表示されます。各ユニットの体力はそのバーで表現されます。ユニットのアイコンを右クリックすると、このユニットに命令するためのポップアップメニューが開きます。このメニューで実行できる命令は、アクティブなユニットに与える命令とまったく同じです。ただし、都市にいるときに与えられる命令しか実行できません。



公害ボックス

都市画面では、工業生産が原因で発生する公害や都市のスモッグが、警告アイコンで表現されます。これらのアイコンが多くなると、都市圏にある不特定の地形スクエアがそのターンで汚染される可能性が高くなります。

都市の行政官

都市がプロジェクトが完成させると、次の生産アイテムが自動的に選ばれます。これは、都市の行政官が代行しています。特に命令を与えない限り、この行政官はあなたの好みを推測して次の生産アイテムを選択します。こうした推測は、それ以前のゲームであなたが出してきた生産命令をもとに決まります。行政官には、生産プロジェクトを選択する際のガイドラインを与えることができます。都市画面で[G]キーを押し、都市の行政官ウィンドウを開いてください。

各欄でオプションを選択すれば、現在の都市のみ、全都市、同じ大陸にある全都市など、適用範囲を指定して命令を与えることができます。行政官の一般ページには、以下のようなオプションが用意されています。

・**市民の雰囲気を管理**：市民の雰囲気が最大になるように命令します。

・**食料を優先**： 食料生産を最大限にするように命令します。

・**シールドを優先**：シールド生産を最大限にするように命令します。

・**商業を優先**： 商業収入を最大限にするように命令します。

・**生産を管理**：最適と思われる生産プロジェクトを選択する権限を行政官に与えます。次の両方のオプションを使用した場合は、行政官に与える権限に制限を設定できます。

・**七不思議を生産しない**：七不思議の建設を始めないように行政官に命令します。

・小七不思議を生産しない：小七不思議の建設を始めないように行政官に命令します。

[生産]ボタンをクリックすると、行政官の[生産]ページが開きます。このページでは行政官に対していくつかの詳細な生産命令を出せます。特にどの場合でも、特定のアイテムを生産する際に、どれくらい生産するかを行政官に指定できます。こうして行政官に優先順位のリストを与えます。次のアイテムで優先順位を設定することができます。

・攻撃用の地上ユニット： 防御よりも攻撃のときに力を発揮するユニットです。

・防御用の地上ユニット： 攻撃よりも防御のときに力を発揮するユニットです。

・砲撃ユニット： カタパルトなど、攻撃を専門とする発射型のユニットです。

・開拓者： 開拓者です。

・労働者： 労働者です。

・船舶ユニット： 海上を航行する船です。

・航空ユニット： 空を飛ぶユニットです。

・人口増加： 都市の人口増加率を高める都市改善です。

・生産：都市のシールド生産を高める都市改善です。

・幸福度：市民の幸福度を高める都市改善です。

・科学： 都市の科学研究力を高める都市改善です。

・富： 都市で得られる税収を増やす都市改善です。

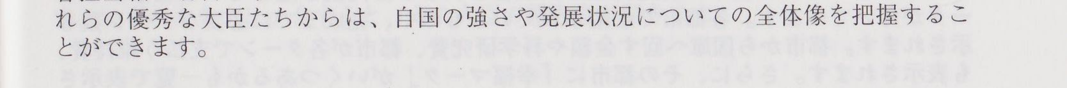
・交易： 交易で得られる都市の商業収入を増やす都市改善です。

・探検： 斥候や探検隊など、探検を主な任務とするユニットです。

・文化： 都市の文化的影響力を強める都市改善です。

大臣

各担当相に助言を求めたいときは、マップ画面で大臣アイコンをクリックします。これらの優秀な大臣たちからは、自国の強さや発展状況についての全体像を把握することができます。



内務担当相

この担当相は国全体の税収、予算配分、全都市の状況など、帝国の国内事情をまとめて報告します。[大臣]メニューか[F1]キーで、画面が開きます。

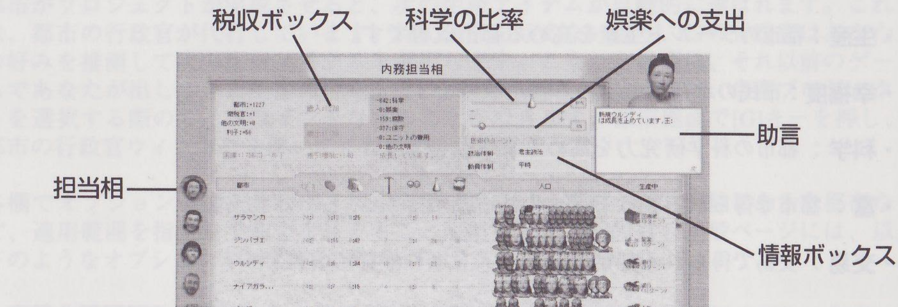
助言：すべての担当相はその状況に応じた助言をしてくれます。役立つ知識が含まれているので、注意して読みましょう。

税収ボックス：国庫にある現在の資金とともに、1ターンで全資源から得られる帝国全体の税収が示されます。またターン当たりの支出も詳細に示され、国庫の実質収入（または損失）もターンごとに計算、表示されます。

科学の比率：このスライダーでターン当たりの税収から、その何パーセントを科学研究に割り当てるかを調整します（10%単位で）。バーの両端をクリックすると、その方向にスライダーを移動できます。

娯楽への支出：このスライダーでは、市民の幸福度を高く維持するために、各ターンの税収からどれだけの予算を娯楽に回すかを決めます。バーの両端をクリックすると、その方向にスライダーを移動できます。その時点の設定で「幸福な顔」の数がいくつになるかを確認してください。

情報ボックス：この2つの小さなボックスには、現在の政治体制と動員体制（平時または戦時体制）が示されます。内容を変更したいときは、どちらをクリックしてください。

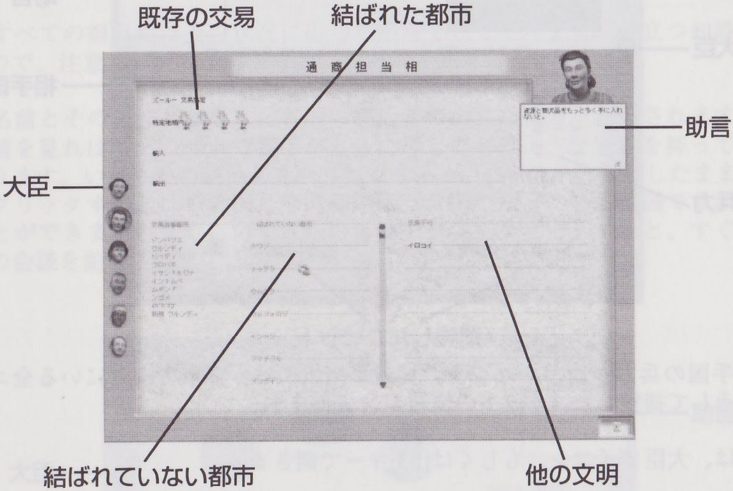


都市の一覧：自国にある全都市の重要な統計データが、建設された順番で表示されます。この情報には、各都市の資源産出量（食料、生産、商業）、各都市の人口、住民表示（幸せいっぱい、現状に満足、など）が含まれます。内乱が起きている都市にはマークが付いています。各都市で生産されているものや、完成までに必要なターン数も示されます。都市から国庫へ回す金額や科学研究費、都市が各ターンで支払う維持費、も表示されます。さらに、その都市に「幸福マーク」がいくつあるかも一覧で表示されます。表示されている都市名をダブルクリックすると、その都市の都市画面を開くことができます。

担当相：担当相の全画面で共通していますが、他の担当相のアイコンが横に表示されます。いずれかをクリックすると、その担当相の報告書が開きます。

通商担当相

交易網の状態、他の文明と結んだ交易協定、交易で提供できる品物などが表示されます。[ゲーム]メニューか[F2]キーで、画面が開きます。



助言：どの担当相もその状況に応じた助言をしてくれます。役立つ知識が含まれているので、注意して読みましょう。

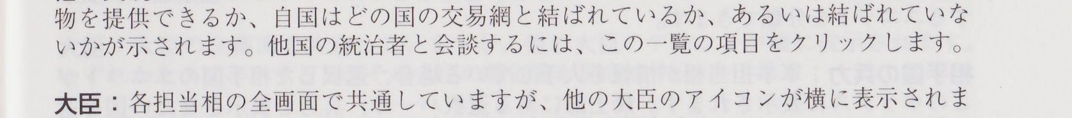
既存の交易：国内の交易網で共有している戦略資源や贅沢品が、すべて表示されます。このタイトルの下に他の文明と結んだ継続中の交易協定がすべて表示されます。

結ばれた都市：交易網に組み込まれ、その効果を得ている自国内の都市がすべて表示されます。

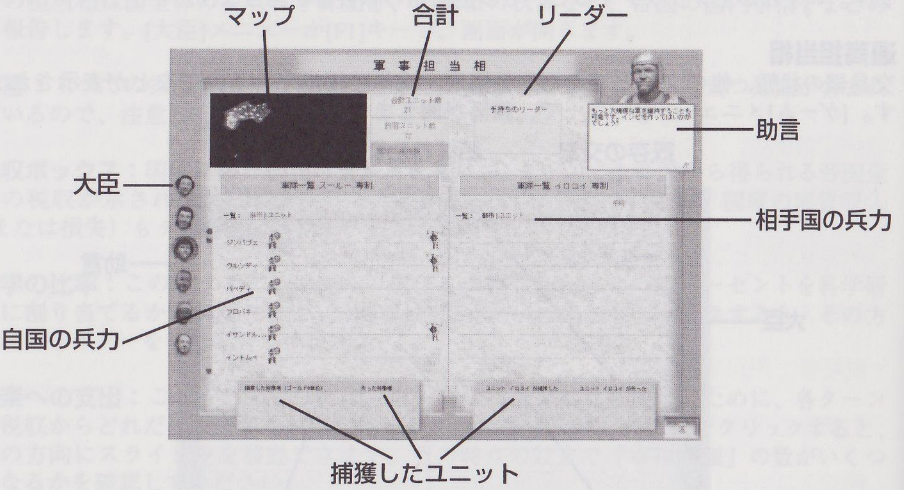
結ばれていない都市：交易網に組み込まれていない都市が示されます。この一覧の都市を減らすよう努力しなければなりません。

他の文明：すでに接触がある他の文明が表示されます。また、各国が交易でどんな品物を提供できるか、自国はどの国の交易網と結ばれているか、あるいは結ばれていないかが示されます。他国の統治者と会談するには、この一覧の項目をクリックします。

大臣：各担当相の全画面で共通していますが、他の大臣のアイコンが横に表示されます。いずれかをクリックすると、その大臣の報告書が開きます。



軍事担当相



自国と相手国の兵力が表示されます。兵力の情報には、都市の内外にいる全ユニットの情報、そして捕獲したユニットの情報が含まれます。

この画面は、大臣アイコン、もしくは[F3]キーで開きます。

助言：すべての担当相はその状況に応じた助言をしてくれます。役立つ知識が含まれているので、注意して読みましょう。

マップ：将来の作戦、または継続中の作戦を検討する場合、この戦略マップを見ると役に立ちます。

合計：自軍のユニットの合計数、維持費のかからないユニット数、軍事力を維持するために各ターンで支払っている金額が示されます。

リーダー：軍事ユニットの中にリーダーが登場し、かつ軍隊の編成や七不思議の建設にまだ使っていない場合、そのリーダーはここに表示されます。

自国の兵力：この一覧には、全ユニットと現在のヒットポイントが表示されます。「都市」「ユニット」のボタンをクリックすると、都市もしくはユニットの種類順に、表示するユニットを分類できます。

相手国の兵力：軍事担当相が情報を入手している場合、選択した相手国のユニットがこのボックスに表示されます。最上部にある選択バーで、兵力を表示させたい国を選んでください。2つのテキストボタンを使うと、相手国の都市またはユニットの種類で表示するユニットを分類できます。

捕獲したユニット：自国で捕獲したユニット、て他国に捕獲された自国のユニットが表示されます。

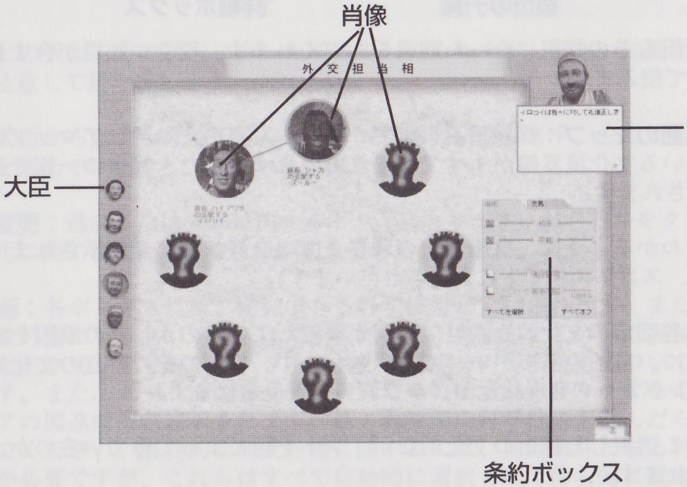
大臣：大臣の全画面で共通していますが、他の大臣のアイコンが横に表示されます。いずれかをクリックすると、その大臣の報告書が開きます。

外交担当相

交易協定や条約など、すでに接触がある他国との外交関係がすべて概要として表示されます。[ゲーム]メニューか[F4]キーで、画面が開きます。

助言：すべての担当相はその状況に応じた助言をしてくれます。役立つ知識が含まれているので、注意して読みましょう。

肖像：名前とその称号とともに、各国の統治者の小さな肖像が表示されます。この画像の表情を見れば、その時点で相手が自分に対してどのような感情を持っているのかがわかります。いずれかの統治者をクリックするか、[Shift]キーを押したまま複数の統治者をクリックすると、その国と他国の関係（自国で知っている範囲ですが）を確認することができます。また、いずれかの肖像をダブルクリックすると、すぐにその統治者との会談を始められます。

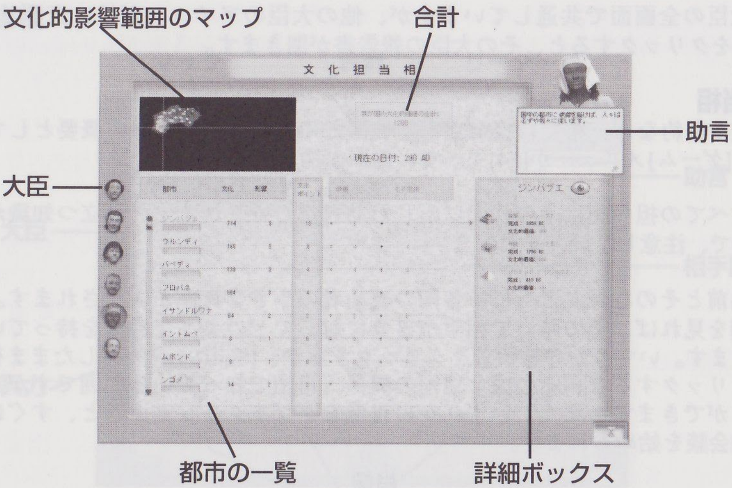


条約ボックス：肖像を表示した円の中で、条約、交易、合意をどう表示するのか設定できます。[条約]または[交易]のタブをクリックしてどちらかを選んだら、次に表示したい合意を選びます。オプションをすべて選択する、あるいはまったく選択しないときは、一番下にあるテキストボタンを使ってください。

大臣：大臣の全画面で共通していますが、他の大臣のアイコンが横に表示されます。いずれかをクリックすると、その大臣の報告書が開きます。

文化担当相

ゲームで勝利するには、自国の文化を発展させることが重要です。この担当相の画面では、自国で達成した文化的な功績を一目で確認できます。[ゲーム]メニューか[F5]キーで、画面が開きます。



助言：どの大臣もその状況に合った助言をしてくれます。役立つ知識が含まれているので、注意して読みましょう。

文化的影響範囲のマップ：探検済みの世界が描かれたこのミニチュアマップには、あなたが知っている文化境界線がすべて含まれています。また、都市の一覧で選んだ都市の位置も示されます。

合計：一目でわかるように、自国文化の現在までの合計スコアが表示されます（その時点の年代は、スコアのすぐ下に表示されています)。

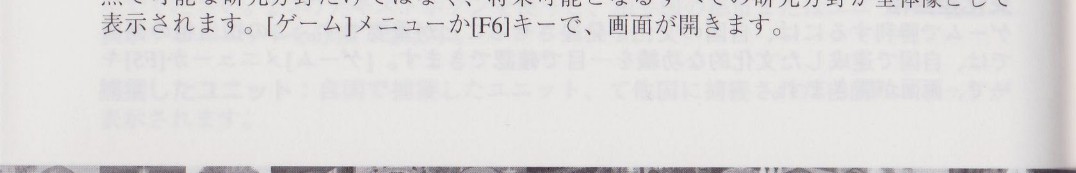
都市の一覧：各都市の文化的なスコアに何が貢献しているのか、その原因を示す簡単な情報とともに、自国の都市がすべて表示されます。都市のその時点の文化レベルが示され、次のレベルへの発展状況がグラフバーで表現されます。

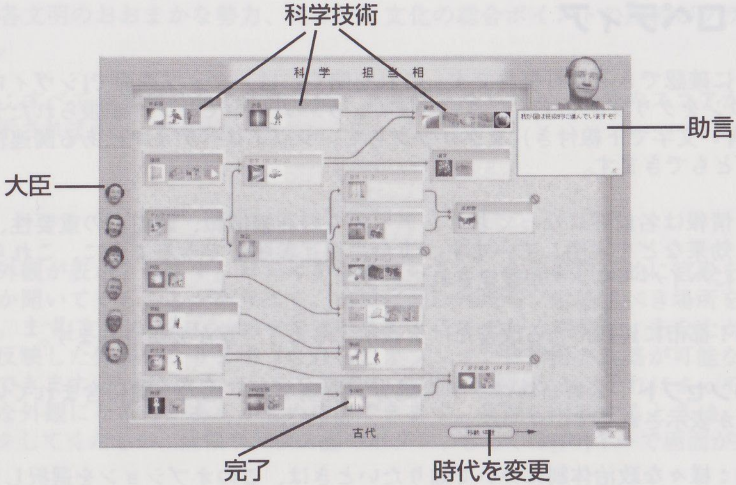
詳細ボックス：選択した都市の文化的なポイントを何によって得ているのか、詳しい情報が表示されます。

大臣：大臣の全画面で共通していますが、他の大臣のアイコンが横に表示されます。いずれかをクリックすると、その大臣の報告書が開きます。

科学担当相

ここでは科学担当相が、自国ですでに達成した科学技術と、次の科学技術に向けて科学者がどの程度実績をあげているかを記録しています。また、すべての可能な研究分野を手軽なフローチャートで見ることもできます。つまりこのチャートでは、その時点で可能な研究分野だけではなく、将来可能となるすべての研究分野が全体像として表示されます。[ゲーム]メニューか[F6]キーで、画面が開きます。





助言：どの大臣もその状況に合った助言をしてくれます。役立つ知識が含まれているので、注意して読みましょう。

完了：大臣から助言を聞くのをやめてマップ画面に戻ります。もしまだ研究すべき科学技術を選んでいないと、大臣から警告を受けます。

時代を変更：過去または未来に関するボタンになります。どちらかをクリックすると、その時代に関する技術系統ツリーが切り替えられます。

科学技術：各ボックスには、研究できる科学技術が表示されます。また、その科学技術で生産可能になるユニット、改善、世界の七不思議もアイコンで表現されます。科学技術を右クリックすると、シヴィロペディアでその科学技術についての詳細を確認できます。またユニット、改善、七不思議についても、クリックするだけでシヴィロペディアの関連情報が表示されます。最も興味深い科学技術を選んだら、それをクリックしてください。最終的な研究目標に達するには、前提条件となる科学技術が他にいくつか必要ですが、これらはすべて自動的に選択されて待ち列に設定されます。手動で研究待ち列を設定するときは、最初の科学技術（# 1）を選択した後で、[Shift]キーを押したまま、研究したい順で次の科学技術を選択していきます。

担当相：担当相の全画面で共通していますが、他の担当相のアイコンが横に表示されます。いずれかをクリックすると、その担当相の報告書が開きます。

一覧には近未来までの科学技術が表示されますが、すべてを発見し尽くすと、さらに先進的な科学技術も研究できるようになることを覚えておいてください。その科学技術を「未来技術」と呼ばれ、発見する度に自国のスコアが高まっていきます。



シヴィロペディア

ゲーム中に確認できる百科事典です。これを開くには、マップ画面で[シヴィロペディア]アイコンをクリックしてください。また、ゲームの中でリンクが張られたテキスト（通常は青い文字で下線付き）をクリックして、シヴィロペディアにある関連情報を表示することもできます。

各項目の情報は名前順になっており、アイテムの詳細情報、歴史上の重要性、ゲームにおける効果などを説明しています。また、相互参照ができるように、これらの情報には相互にハイパーリンクが設定されています。

都市改善：都市に建設できる改善だけを表示するよう一覧が変更されます。

ゲームコンセプト：公害、ユニットの処分、要塞など、他の一覧に含まれていなかった全情報が表示されます。

政治体制：様々な政治体制について知りたいときは、このオプションを選択します。

インデックス：シヴィロペディアにある全項目を50音順に並べた一覧です。

資源：ゲームに登場する全資源の一覧です。

科学技術：科学技術に焦点があてられます。シヴィロペディアにある各科学技術の説明は、科学担当相の画面からでもアクセスできます。

地形：各種の地形スクエアや特別な天然資源の情報が表示されます。

ユニット：全ユニットの情報が表示されます。

七不思議：様々な七不思議の情報について選択肢をしぼりたいときは、このオプションを使います。

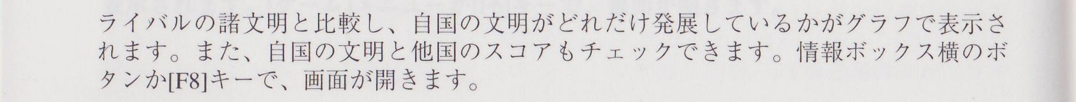
労働者の行動：労働者ユニットに与える命令がすべて表示されます。

七不思議

すでに建設されたすべての七不思議と、現在建設中の七不思議（他国の情報が入る範囲で）が表示されます。[F7]キーで、画面が開きます。

歴史グラフ

ライバルの諸文明と比較し、自国の文明がどれだけ発展しているかがグラフで表示されます。また、自国の文明と他国のスコアもチェックできます。情報ボックス横のボタンか[F8]キーで、画面が開きます。



表示：各文明のおおまかな勢力、スコア、文化の総合ポイントの比較がグラフ表示されます。

スコア：すべての文明に関する詳しいスコアランキングと、自分のスコアがさらに詳しく表示されます。

宮殿

宮殿の外観が表示されます。プレイを続けていると、市民が自発的に宮殿を増築するかどうか聞いてくることがあります。市民に聞かれたら、増築すべき場所を選んでください。まず[文化]アイコンの1つを選びます。ここで行う増築は、あなたが選択した文化を反映した外観になります（これらのオプションは宮殿の改築が可能な場合にのみ実行できます)。マウスカーソルを改築の選択肢に重ねると、それによって宮殿がどのような外観になるのかあらかじめ確認できます。実際に増築するときは、選択肢をクリックしてください。情報ボックス脇のボタン、もしくは[F9]キーで画面が開きます。

宇宙船

アルファケンタウリに送り込むために建造している宇宙船が表示されます。コンポーネントが完成したら、この画面で建造状況を確認できます。情報ボックス脇のボタン、もしくは[F10]キーで、画面が開きます。

モジュール、コンポーネント、構造体：まだ宇宙船の構成部品を生産するのに必要な科学技術がない場合は、これらの各セクションに必要な科学技術が表示されます。一方、コンポーネントを生産している場合は、生産プロジェクトを行っている都市が表示されます。コンポーネントが完成すると、それは一覧に表示されます。

宇宙開発競争を確認：他の文明の状況を確認します。

デモグラフィック

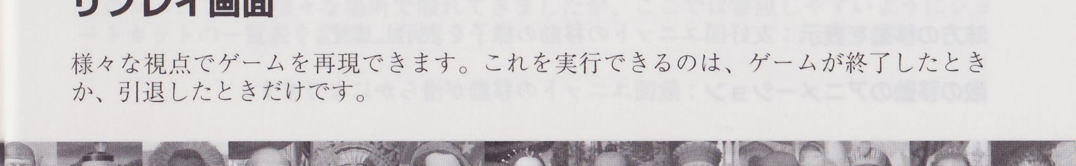
自国の市民の情報とともに全世界での5大都市が表示されます。[ゲーム]メニューか[F11]キーで、画面が開きます。

5大都市：発展状況と人口を基準とした世界最大の5都市を表示します。

デモグラフィック：自国の市民についての興味深い情報や、他国家と比べた自国の順位が表示されます。

リプレイ画面

様々な視点でゲームを再現できます。これを実行できるのは、ゲームが終了したときか、引退したときだけです。



ワールドマップ：画面の一部を構成する表示領域で、さまざまな事件がここに表示されます。この画面の下にはビデオプレイヤーに似た4つのボタンがあり、リプレイを操作できます。ここに表示される情報は、文明の色で表現された支配領域です。リプレイを開始すると、各文明が支配する領域の拡大、縮小に合わせてこれらの色が切り替わり、移動するのがわかります。特定のイベント（七不思議の建設など）はリプレイ中に通知され、イベント待ち列に記録されます。

歴史グラフ：画面の一部を構成する表示領域で、[歴史グラフ]と同じ機能を持っていますが、リプレイ中にデータが自動的に更新される点が違います。

事件：リプレイ中に通知される事件は、このセクションに表示されます。

環境設定

環境設定では、好みに合わせてゲームの環境を設定することができます。この画面は[メインメニュー]ボタンから開いてください。

自動セーブ：有効にすると、毎ターン自動的にセーブします。

都市の上にユニットを表示：都市に駐屯している、最も優れた防御ユニットを表示します。

マップに食料とシールドを表示：マップに、食料とシールドを表示します。

チームカラー・ディスクを表示：ユニットの下にチームカラーの円を表示します。

ターン終了時に必ず待機：ターンの度に[ターン終了]を確認できるようになります。

戦闘のアニメーション：戦闘に参加したユニットをアニメーションが移動します。

手動移動のアニメーション：味方のユニットの、自動化の命令を与えないで動かした自国のユニットの移動表示が滑らかになります。

手動移動を表示：味方ユニットの、手動での移動する様子を表示します。

自動移動のアニメーション：有効にすると、自動化の命令を与えて動かした自国のユニットの移動表示が、滑らかになります。

自動移動を表示：味方の自動化したユニットの、移動する様子を表示するか設定します。

味方の移動のアニメーション：友好国ユニットの移動が滑らかになります。

味方の移動を表示：友好国ユニットの移動の様子を表示します。

敵の移動のアニメーション：敵国ユニットの移動が滑らかになります。



敵の移動を表示：敵国ユニットの移動の様子を表示します。

チュートリアルモード：初心者プレイヤーに役立つ補足的な情報が表示されます。

ユニット完成後に生産命令を出す：ユニット完成後に、次の生産命令を手動で行います。

敵国/友好国のユニットに隣接したら命令を取り消し：有効にすると、自国のユニットが友好国または敵国のユニットに隣接すると、自国のユニットに与えた自動化の命令が取り消されます。

常にユニットの生産に先立って建築物を生産する：ユニットよりも建築物

内乱ポップアップを表示：内乱が起きるとポップアップ表示します。

首都の行政官が新しい都市の初期設定：首都で行政官の設定を行うと、その設定が新しく作った都市の初期設定になります。

カラーブラインドヘルプ：色弱の方にプレイしやすいモードにします。

文化的に結びついた開始位置：ゲーム開始時に、文化的に近い文明同士が近くにいるように配置されます。

サウンド設定

ここでは、各種サウンドのボリューム設定が行えます。

マスター音量調節スライダー：ゲーム全体の音量を調節します。

サウンドをオフ：ゲームサウンドのオンとオフを切り替えます。

BGM音量調整スライダー：BGMの音量を調節します。

BGMをオフ：BGMのオンとオフを切り替えます。

効果音音量調節スライダー：音響の音量を調節します。

効果音をオフ：音響のオンとオフを切り替えます。

キーボードショートカット

このマニュアルの様々な場所で触れてきましたが、ここでは参照しやすいようにショートカットの一覧表を記載します。



ユニットの移動

東に移動	→	テンキー6
北に移動	↑	テンキー8
北東に移動	Page Up	テンキー9
北西に移動	Home	テンキー7
南に移動	↓	テンキー2
南東に移動	Page Down	テンキー3
南西に移動	End	テンキー1
西に移動	←	テンキー4

ユニットへの命令

実行できる命令は、アクティブなユニットの種類、その時点の地形、状況によって変化します。たとえば、開拓者に対する命令で[B]キーを使うと、通常は[都市を建設]が実行されますが、開拓者が都市にいるときに同じ命令を実行すると、都市に編入が実行されます。また同じ[B]キーを押したとしても、労働者の場合は[植民地を建設]または都市に編入が実行され、カタパルトの場合は[砲撃]が実行されます。

ショートカットキーはすべて小文字であることに注意してください。たとえば、[B]は[b]キーを押すことを意味します。

降下作戦	A
空輸	T
制空ミッション	S
労働者を自動化	A
労働者を自動化（既存の改善を変更しない）	Shift-A
労働者を自動化（その都市だけ）	Shift-I
労働者を自動化（公害の除去だけ）	Shift-P
労働者を自動化（森林の開拓だけ）	Shift-F
労働者を自動化（ジャングルの開拓だけ）	Shift-J
砲撃	B
爆撃ミッション	B
軍隊を編成	B
都市を建設	B
植民地を建設	B
要塞を建設	Ctrl-F
鉱山を敷設	M
鉄道を敷設	Shift-R
鉄道を敷設（目的地まで）	Ctrl-Shift-R
道路を敷設	[R]
道路を敷設（目的地まで）	Ctrl-R
道路を敷設し、入植地を建設	Ctrl-B



公害の除去	Shift-C
森林を開拓	Shift-C
ジャングルを開拓	Shift-C
処分	D
探検	E
防御/駐屯	F
移動	G
現状維持（ターンのスキップ）	Spacebar
改善を促進	Ctrl-H
灌漑	I
灌漑（最寄りの都市まで）	Ctrl-I
都市に編入	B
略奪	P
植林	N
基地変更ミッション	Shift-R
偵察ミッション	R
交易網	Ctrl-N
降りる/乗り込む	L
アップグレード	U
アップグレード（全ユニット）	Shift-U
待機	W　または　Tab

都市ウィンドウ

生産待ち列に追加	Shift-Click
都市の行政官と会談	G
緊急生産	H
生産待ち列をロード	Q
生産待ち列をセーブ	Shift-Q

大臣

内務担当相	F1
通商担当相	F2
軍事担当相	F3
外交担当相	F4
文化担当相	F5
科学担当相	F6

ゲームプレイの命令

アクティブなユニットを表示	C
首都を表示	H
政治体制を変更（革命）	Shift-G
動員体制を変更	Shift-M
マップをクリア	Ctrl-Shift-M
他国との会談	Shift-D
デモグラフィック	F11
すぐにターン終了	Shift-Enter



スパイ活動	E
大使館を設立	Ctrl-E
都市に移動	Ctrl-Shift-G
歴史グラフ/スコア	F8
都市を検索	Shift-L
宮殿	F9
スパイを送り込む	Ctrl-Shift-E
宇宙船	F10
マップグリッドを切り替え	Ctrl-G
大使館またはスパイを使う	Shift-E
世界の七不思議	F7
ズームイン/アウト	Z

その他の命令

環境設定を変更	Ctrl-P
サウンド設定を変更	Shift-S
インターフェイスを非表示	Del
ゲームをロード	Ctrl-L
メインメニュー	Ctrl-M
新規ゲーム	Ctrl-Shift-Q
終了	Esc
引退と終了	Ctrl-Q
ゲームを中断	Shift-Q
ゲームをセーブ	Ctrl-S
ゲームのバージョンを表示	Ctrl-F4
ボタン配置の切り替え	Backspace

付録A

ユニットの性能表

古代のユニット	生産費 (シールド)	ADM(T)	BRF	必要な戦略資源	生産可能な文明 (制限がある場合)
開拓者	30	0.0.1			
労働者	10	0.0.1			
斥候	10	0.0.2			アメリカ、ズールー、イロコイ、ロシア、イギリス
戦士	10	1.1.1			
ジャガー戦士	10	1.1.2			アステカ
インピ	20	1.2.2			ズールー
槍兵	20	1.2.1			
装甲歩兵	20	1.3.1			ギリシア
弓兵	20	2.1.1			
バビロニア射手	20	2.1.2			バビロニア
剣士	30	3.2.1		鉄	
軍団兵	30	3.3.1		鉄	ローマ
不死隊	30	4.2.1		鉄	ペルシャ
騎乗兵	30	2.1.2		馬	
モンゴル騎馬兵	30	2.2.2		馬	中国
騎馬戦士	30	3.1.2		馬	イロコイ
戦車兵	20	1.1.2		馬	
重装戦車兵	20	2.1.2		馬	エジプト
カタパルト	20	0.0.1	4.1.1		
ガレー船	30	1.1.3(2)			



中世のユニット	生産費(シールド)	ADM(T)	BRF	必要な戦略資源	生産可能な文明(制限がある場合)
探検隊	20	1.1.2			
長槍兵	30	1.3.1		鉄	
マスケット兵	60	2.4.1		硝石	
銃士隊	60	3.4.1		硝石	フランス
長弓兵	40	4.1.1			
騎兵隊	60	6.2.3		馬、硝石	
コサック兵	60	6.3.3		馬、硝石	ロシア
騎士	70	4.3.2		鉄、馬	
軍用象	80	4.4.2			インド
侍	80	5.3.2		鉄	日本
カノン砲	40	0.0.1	8.1.2	鉄、硝石	
帆船	40	1.2.3(4)			
ガレオン船	60	1.2.4(6)			
私掠船	60	2.1.4		鉄、硝石	
フリゲート艦	60	2.2.4	2.1.2	鉄、硝石	
マンノウォー	60	3.2.4	2.1.2	鉄、硝石	イギリス

産業時代のユニット	生産費(シールド)	ADM(T)	BRF	必要な戦略資源	生産可能な文明(制限がある場合)
ライフル兵	80	3.6.1			
空挺部隊	100	8.10.1		石油、ゴム	
歩兵	90	8.12.2			
海兵隊	100	10.8.1		石油、ゴム	
戦車	100	16.10.2		石油、ゴム	
パンツァー戦車	100	16.10.3		石油、ゴム	ドイツ
砲兵	60	0.0.1	12.2.3		
戦闘機	80	4.4.0	2.0(4).2	石油	
爆撃機	100	0.2.0	8.0(6).3	石油	
ヘリコプター	80	0.4.0(2)	0.0(4).0	石油、ゴム	
輸送艦	100	1.4.5(8)		石油	
航空母艦	160	2.8.5(4)		石油	
鋼鉄艦	80	4.4.3	4.1.2	石炭	
潜水艦	100	8.6.3		石油	
駆逐艦	120	16.12.6	6.1.3	石油	
戦艦	200	24.20.4	8.2.4	石油	



現代のユニット	生産費（シールド）	ADM(T)	BRF	必要な戦略資源	生産可能な文明（制限がある場合）
機械化歩兵	110	12.20.3		石油、ゴム	
現代機甲部隊	120	24.16.3		石油、アルミニウム、ゴム	
レーダー砲	80	0.0.1	16.2.4	アルミニウム	
巡航ミサイル	50	0.0.1	20.3.5	アルミニウム	
戦術核	200	0.0.1	0.6.0	アルミニウム、ウラン	
ICBM	300	0.0.0		アルミニウム、ウラン	
ジェット戦闘機	100	8.8.0	2.0(6).1	石油、アルミニウム	
F-15	100	10.8.0	2.0(6).1	石油、アルミニウム	アメリカ
ステルス戦闘機	120	4.4.0	2.0(8).2	石油、アルミニウム	
ステルス爆撃機	140	2.1.0	8.0(8).4	石油、アルミニウム	
原子力潜水艦	160	8.6.4(1)		ウラン	
イージス艦	120	12.12.5	4.2.4	アルミニウム、ウラン	
軍隊	200	0.0.1(3)		リーダーまたは士官学校	
リーダー	n/a	0.0.3		勝利	

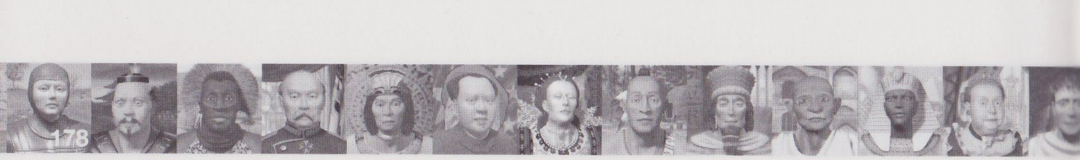
ADM(T) = 攻撃、防御、移動（搭載能力）

BRF = 砲撃能力、射程距離（運用範囲）、速射能力



地形表

	食料	シールド	商業	灌漑 （食料＋）	鉱山 （シールド＋）	道路 （商業＋）
氾濫原	3	—	—	＋1	—	＋1
草原	2	—	—	＋1	＋1	＋1
平原	1	1	—	＋1	＋1	＋1
砂漠	—	1	—	＋1	＋1	＋1
ツンドラ	1	—	—	—	＋1	＋1
森林	1	2	—	—	—	＋1
ジャングル	1	—	—	—	—	＋1
丘陵	1	1	—	—	＋2	＋1
山岳	—	1	—	—	＋2	＋1
沿岸	1	—	2	—	—	—
近海	1	—	1	—	—	—
遠洋	1	—	—	—	—	—



ボーナス資源	戦略資源	贅沢資源	移動コスト	防御値
小麦	―	―	1	10
牛、小麦	馬	ワイン	1	10
牛、小麦	馬、鉄、石油、アルミニウム	ワイン、象牙	1	10
―	硝石、石油	香料	1	10
牛、猟獣	硝石、石油	毛皮	1	10
猟獣	ウラニウム、ゴム象牙、絹	染料、香辛料、	2	25
猟獣	ゴム絹、宝石	染料、香辛料、	3	25
金	馬、鉄、硝石、石炭、アルミニウム	ワイン、香料	2	50
金	鉄、硝石、石炭、アルミニウム、ウラニウム	宝石	3	100
魚	―	―	1	10
鯨、魚	―	―	1	10
鯨、魚	―	―	1	10



ボーナス資源

	食料	シールド	商業
牛	＋2	＋1	―
魚	＋2	―	＋1
猟獣	＋1	―	―
鯨	＋1	＋1	＋2
小麦	＋2	―	―
金	―	―	＋4

戦略資源

	食料	シールド	商業
アルミニウム	―	＋2	―
石炭	―	＋2	＋1
馬	―	―	＋1
鉄	―	＋1	―
石油	―	＋1	＋2
ゴム	―	―	＋2
硝石	―	―	＋1
ウラン	―	＋2	＋3

贅沢品資源

	食料	シールド	商業
染料	―	―	＋1
毛皮	―	＋1	＋1
宝石	―	―	＋4
香料	―	―	＋1
象牙	―	―	＋2
絹	―	―	＋3
香辛料	―	―	＋2
ワイン	＋1	―	＋1



Credits

Original CIVILIZATION Designed By
Sid Meier
CIVILIZATION III Designed By
Jeff Briggs,
Soren Johnson, and
Members of Firaxis Games

Programming
David Evans
Soren Johnson
Mike Breitkreutz
Jacob Solomon
Patrick Dawson
Javier Sobrado
Chris Pine

Art
Nicholas Rusko-Berger, Lead
Jerome Atherholt
Michael Bazzell
Alex Kim
Ryan Murray
Kevin Margo
Dorian Newcomb
Michael Bates
Brent Alleyne
Marc Hudgins
Gregory Foerstch
Justin Thomas
Jon Marro

Sound
Mark Cromer

Music
Roger Briggs
Mark Cromer

Production
Mike Gibson
Jeff Morris
Mike Fetterman, Associate

Writers
John Possidente, Manual
Paul Murphy, Diplomacy dialogues
Rex Martin, Civilopedia
Jason Gleason, Civilopedia

Firaxis Marketing
Lindsay Riehl
Kelley Gilmore
Dan Magaha

Additional Art
Carlson Bull
David Austin

nfogrames Interactive, Inc.

Senior Producer
Thomas J. Zahorik

Executive Producer
Bill Levay

Senior Marketing Product Manager
Peter Matiss

V.P. of Product Development
Scott Walker

General Manager
John Hurlbut

Director of Quality Assurance
Michael Craighead

Q.A. Certification Manager
Kurt Boutin

Q.A. Testing Managers
Mark Gutknecht
Randy Lee
Bill Carroll

Q.A. Certification Lead
Michael Davidson

Lead Testers
Grant Frazier
Rex Martin

Testers
Barry Caudill
Ellie Crawley
Jason Gleason
Brad Hoppenstein
Kevin Jamieson
Tim McCracken
Ray Pfeifer
Steve Purdie
Jeff Smith
Shawn Walbeck

Director of Marketing
Ann Marie Bland

Manager of Creative Services
Steve Martin

Manager of Editorial & Documentation Services
Elizabeth Mackney

Graphic Designer
Paul Anselmi

Editor
Marisa Ong

Manual Designer
William Salit Design

Special Thanks

Alex Delucia
Rex Martin
Jason Gleason
Ellie Crawley
Barry Caudill
Andy Mazurek
and the families of everyone involved



テクニカルサポート

本ソフトに関する技術的なお問い合わせは、弊社ユーザーサポート係にご連絡ください。

ユーザーサポート係

TEL:052-779-6549

受付時間：土･日・祝日を除く11:00～12:00 / 13:00～17:00

ユーザーサポート係では、テクニカルサポートのみ受付します。
ゲームの遊び方や内容についてはお答えできませんので、予めご了承ください。

株式会社サイバーフロント
〒140-0011 東京都品川区東大井5-26-22 エクシズビル6F
http://www.cyberfront.co.jp



重要－使用する前に注意してお読み下さい。

このエンドユーザー・ライセンス契約書（以下、「本契約書」といいます。）は、お客様（以下、「使用者」といいます。）がお買い上げになった株式会社サイバーフロント（以下、「弊社」といいます。）製ソフトウェアの使用に適用されます。このプログラムをインストールしたり、またはプログラムを使用した場合、使用者は、本契約書の条件にすべて同意したものとさせていただきます。第7条に該当する場合を除き、パッケージの開封後の返却は一切お受けいたしませんので予めご了承下さい。

本契約書における「本件プログラム」には、この契約書、関連メディア、全ての印刷物、オンラインもしくは電子的ドキュメンテーションに含まれるソフトウェアと、それらのコピーおよび派生物が全て含まれます。

エンドユーザー・ライセンス契約書

第1条（制限付使用ライセンスの許諾）
弊社は、個人使用目的に限定して、本件プログラムの一部をインストールし、使用する、非排他的で譲渡不能の制限付権利を使用者に許諾し、ライセンスします。本契約で特別に許諾されていない全ての権利は、弊社に留保されています。本件プログラムは、ライセンスされるものであり、販売されるものではありません。使用者に許諾されたライセンスは、本件プログラムの所有権を与えるものではありませんし、本件プログラムのいかなる権利を販売するものと解釈されてもなりません。
本件プログラムには、1件の登録に対し同時に複数のユーザーがプレイできるマルチプレイの機能（以下、「マルチプレイ機能」といいます。）が含まれている場合があります。1台の登録ユーザーのコンピューター以外にインストールした本件プログラムのコピーは、「スポーン」といいます。マルチプレイ機能が含まれている場合には、使用者は無限のコンピューターにスポーンをインストールすることができますが、正規に登録された本件プログラムとの同時使用に限定されます。

第2条（プログラムに関する権利）
本件プログラムおよびそのあらゆるコピーにおける全ての権原、所有権および知的財産権（全てのタイトル、コンピュータ・コード、主題、オブジェクト、キャラクター・ネーム、ストーリー、ダイアログ、キャッチフレーズ、ロケーション、コンセプト、アートワーク、アニメーション、音、作曲、AV効果、オペレーション方法、著作者人格権、あらゆる関連文書、および本件プログラムと一体とされているアプレットを含みますが、これらに限定されるものではありません）は、弊社あるいはそのライセンサーによって所有されています。本件プログラムは、日本の著作権法および国際著作権条約その他の法律で保護されています。

第3条（禁止される行為）
使用者は、弊社の書面による承諾を取得せずに、以下の行為をしないことに同意します。
A. 本件プログラム全体またはその一部のコピーを作成すること、および本件プログラムに関連する一切のマテリアルのコピーを作成すること。本件プログラムの一部または全体に関し、リバース・エンジニア、ソースコードの解読、変更、デコンパイル、逆アセンブルし、あるいはその他の方法で譲渡すること。本件プログラムに含まれる所有権に関する注意書きやラベルをはがしたり、判読不能にすること。
B. 本件プログラムを、1台以上のコンピュータにおいて使用すること。
C. 弊社は、個人使用目的に限定して、本件プログラムを使用する権利を使用者に許諾していますが、以下の行為は許諾しておりません。
(i) 弊社の事前承諾を取得しないまま、本件プログラムの所有権もしくは複製品を第三者に販売または譲渡すること、もしくは、貸し出し、リース、ライセンスすること。
(ii) 本件プログラムまたはその一部を、不当に商業的に使用すること。商業的な使用には、サイバー・カフェ、コンピュータ・ゲームセンターその他のロケーション・ベースのサイトにおける使用が含まれますが、これらに限定されるものではありません。使用者が上記のような商業的な使用を希望する場合、弊社は本件プログラムを使用許諾する別個のサイト・ライセンスを許諾することができます。契約の内容につきましては、弊社までお問い合わせ下さい。
(iii) ネットワーク、マルチ・ユーザー環境またはリモート・アクセス環境でプログラムを使用し、または使用を許可すること。これにはオンラインでのあらゆる使用が含まれますが、本件プログラムにおいて別異に明示されて規定されている場合は除きます。

第4条（譲渡）
使用者は本契約書の規定する条件に従って、使用者の全ての権利を恒久的に譲渡することができます。但しその場合は、使用者が本件プログラムおよびその構成部分のあらゆるコピーを使用者のコンピュータから一切削除した上、本件プログラムの一切を譲渡し、かつ譲受人が本契約書の条項に同意することを条件とします。

第5条（解除）
使用者が本契約の規定する条件を遵守しなかった場合は、弊社のいかなる権利を侵害することなく、この契約は解除されます。この場合、使用者は本件プログラムおよびその構成部分のあらゆるコピーを破壊しなければなりません。
使用者が本契約のいずれかの事項に違反したために弊社が損害を被った場合、使用者は弊社に対して損害賠償の責めを負うことがあります。



第6条（輸出規制）
適用法令・規則に違反して、本件プログラムまたはそのコピーあるいは改作の輸出または再輸出をすることは禁止されています。使用者は、アメリカ合衆国の法律および規則が本件プログラムの輸出を規制していることを確認します。使用者は、弊社の書面による承諾および所轄のアメリカ合衆国および外国政府機関の承認を取得しないまま本件プログラムを輸出または再輸出しないことに同意します。

第7条（保証の期限）
弊社は、本件プログラムを購入し自ら使用する消費者（以下、「使用者」といいます。）に対して、本件プログラムが記録された媒体に物理的および製造上の欠陥が存在しないことを、使用者が本件プログラムを購入した日から90日間、保証します。本件プログラムを記録させた媒体（以下、「本件製品」といいます。）が欠陥を有していることが使用者の購入日から90日以内に発見されかつ90日以内に弊社に返却された場合には、使用者が購入日を証明し、弊社が本件製品の生産を継続しているときには、弊社は、無償で、使用者から返却された本件製品、同種代替製品と交換することとし、その送料も負担いたします。同種代替製品を入手することが不可能または著しく困難である場合、弊社は、そのプログラムに類似のプログラムを記録した、同価値ないしはより高価な代替製品と交換することができる権利を留保します。この保証は、弊社から提供されたオリジナルのプログラムを含む記憶媒体に制限され、通常の使用に基づく損耗・劣化には適用されません。この保証は使用者またはその他の者による誤用、悪用、過失、事故、修理または改造に直接的ないし間接的に起因する欠陥の場合には適用されません。本件プログラムに関連して、上記に規定されている保証を除いて、弊社は、法廷の瑕疵担保責任、商品性や特定目的への適合性に関する黙示の担保責任等一切の担保責任を否認します。本件プログラムの品質および性能に関するリスクは、すべて使用者によって負担されることとなります。使用者が本件製品の交換を希望して弊社にこれを返送される場合には、本件製品のオリジナル・ディスクを保護パッケージに入れて、(1) 購入日のレシートのコピー、(2) 使用者の名前と代替製品を送付すべき住所を記載し、(3) 使用者が発見した本件製品の欠陥の簡単な説明および使用者が使用したシステムの仕様を記載した書面を同封してください。なお、書留や宅配便等のご使用をおすすめします。
返送の宛先は以下の通りです。
〒140-0011　東京都品川区東大井5-26-22 エクシズビル6F
株式会社サイバーフロント

第8条（責任の制限）
弊社は、いかなる場合においても、得べかりし利益、営業妨害による損害賠償、データの喪失、故障時間による損失、営業情報の喪失、機器や財産に対する損害またはこれらの取替え、または製品と共に使用されるプログラムもしくはデータのリカバリー、再プログラミングまたは再生に要する費用をはじめとする、ソフトウェアまたはドキュメンテーションの何らかの欠陥から発生する直接的、間接的、特別、付随的、偶発的、または派生的な損害ないしこれと同様のあらゆる損害について、賠償責任を負いません。これは、弊社が、当該損害賠償の可能性について知らされている場合でも同様とします。使用者は、契約、過失、または無過失責任たる不法行為、保証から発生する弊社の責任限度額が本ソフトウェアについて使用者が支払った金額を超えてはならないことに同意したものと扱われます。弊社の従業員によって提供されたいかなる書面ないし口頭による情報やアドバイスも、いかなる場合においてもこの保証の範囲を拡大するものではありません。

第9条（救済）
使用者による本契約のあらゆる違反あるいは違反の恐れは、弊社に回復不能の損害を引き起こすものであり、使用者は、弊社に対し、何らの制約も伴わず、また損害の証明なしに、あらゆる法的救済に加えて、差止の救済を求める権利を与えることを認めるものとします。

第10条（雑則）
この契約に基づくいずれかの条項が違法、無効または強制執行不能とされた場合には、当該条項は、この契約から分離され、残りのいずれの条項の有効性や強制執行可能性に対しても影響を及ぼさないものとします。この契約は、日本法に準拠し、本契約に関する紛争は東京地方裁判所を第一審の専属的管轄裁判所とします。





CYBER FRONT™ 株式会社サイバーフロント